ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA 

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM ITALIA

100% indipendente

il Mensile per PlayStation

Un MEGA regalo! Il super-adesivo copri PlayStation!

Solo PSM vi vuole così bene!!!

BUONI o CATTIVI?

Un'Imbattibile Lista dei migliori (e peggiori) giochi da farsi regalare a Natale

La Recensione e i Trucchi di TOMB RAIDER 3

Tutti i Segreti della POCKETSTATION!

Le soluzioni di:

- TENCHU
- METAL GEAR SOLID
- TALES OF DESTINY

NUOVI GIOCHI DA SBALLO

- Ridge Racer 4
- Quake II
- Pac-Man Adventure
- FIFA 99

LISTA DEI CATTIVI

LISTA DEI BUONI PSM TEAM

Gennaio '99
N. 10
L. 7900 PLAY PRESS PUBLISHING



SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

SCORRERA'...

C3 RACING
CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP







COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

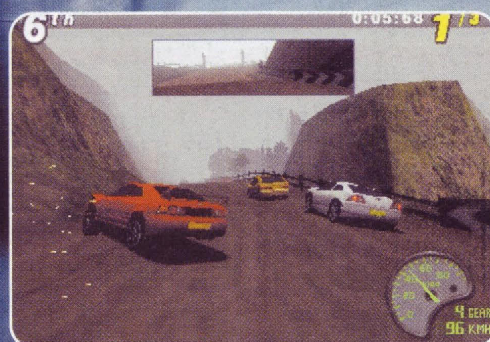
www.halifax.it

ADRENALINA A FIUMI











VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX



PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

Questo mese, tristi notizie... Bill e Francesco ci lasciano per nuove avventure



Sì, è tristemente vero... Il mitico Bill Paris ha abbandonato la baracca. Il nostro curatore di "Made in Japan" ha deciso di fare qualcosa di diverso ed è andato a lavorare per la Ascii, la società produttrice di *Clock Tower* e *King's Field*. Bill è stato un grande amico e ci dispiace moltissimo vederlo andare via, le sue follie rimarranno per sempre negli annali di PSM. L'energia e l'eccitazione che ha trasmesso anche a noi della redazione italiana sarà sempre ricordata e apprezzata. Visto che le disgrazie non arrivano mai da sole, anche Francesco Fondi lascia momentaneamente il PSM Team per creare una nuova rivista intitolata *Play X* (che sicuramente farà la felicità di tutti gli appassionati di fumetto giapponese)! Sicuramente molti di voi si staranno facendo una domanda: che succederà alla rubrica "Made in Japan"? Beh, per il momento abbiamo deciso di sospenderla. Questo perché attualmente non siamo preparati a scrivere questa sezione senza l'aiuto di Bill. Così, piuttosto che fare un brutto lavoro preferiamo fermarci per un mese o due e sfruttare questo tempo per lavorare ad alcune idee grandiose. Le notizie di questo mese non sono però tutte cattive. Come regalo di Natale abbiamo pensato di aumentare le pagine e di inserire un nuovo super-adesivo copri-console! Inoltre stiamo finalmente per aprire il PSM Shop, mentre il sito *www.psmitalia.com* continua a funzionare a pieno ritmo! Per concludere vorrei fare i miei più sinceri auguri di Buon Natale a tutti voi. Prevedo che il 1999 sarà un grande anno per PSM!



ALESSANDRO FERRI



"BILL È STATO UN GRANDE AMICO E CI DISPIACE MOLTISSIMO VEDERLO ANDARE VIA"

RICORDANDO IL GRANDE BILL

Bill non si è mai vergognato di fronte alla macchina fotografica. Ecco una collezione delle sue pose più comiche tratta da questi 10 numeri.



Ogni mese Bill ci ha sempre stupito con foto e pose veramente folli: 1. Questa foto è tratta dal debutto di Bill nel primo numero di PSM. 2. L'amore di Bill per i film orientali è evidente da questa foto. 3. Ecco Bill nella sua tenuta ninja, i cassetti della sua scrivania erano pieni di tetsubishi. 4. Bill ha sempre saputo quando era il momento di smetterla.

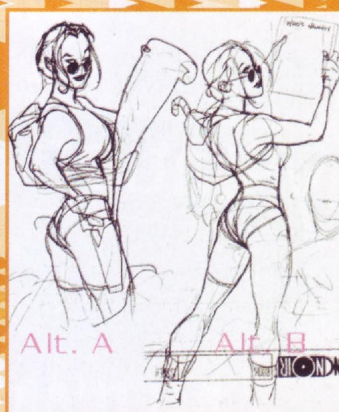


LA COPERTINA DEL MESE

In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese a uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molti fieri di dare vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese abbiamo lavorato con Adam Hughes. *JLA*, *Gen 13* e *Ghost* sono solo alcune delle serie per cui ha disegnato. Se amate il mondo dei fumetti sapete sicuramente che Adam è sinonimo di belle donne. Quale artista migliore poteva illustrare questa cover natalizia!?



Sinceramente non volevamo mostrarvi questo primo disegno realizzato da Adam perché è troppo bello! Siamo sicuri che molti di voi si arrabbieranno per il fatto che non sia stato scelto come copertina.



Quel geniaccio di Adam ci ha subito spedito un paio di nuove pose sexy per la nostra archeologa preferita, la bella Lara. Il commento generale della redazione è stato "Arrrghh, slup!!! Ci piace."



Il risultato finale è veramente mitico! Claire e Lara che controllano le liste dei buoni e dei cattivi davanti al camino acceso di casa Croft! Una scena così calda e natalizia che ci fa venire voglia di augurare "Buone Feste a Tutti".

PSM ITALIA
100% indipendente — Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation ■ Gennaio 1999, numero 10
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING Srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Cristina Sabatini Redazione
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Rossana Cesaretti Assistente Grafica
Alessandra Borsini Diffusione
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

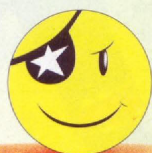
Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Robert DeJesus, Gerard Serrano, Jeff Lam

Illustrazione di Copertina
Adam Hughes!

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **Sony** (Tiziana Pescosolido), **Medium** (Beatrice Giannini), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi), **Promosystem** (Stefania Tuscano e Cinzia Furlanetto), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **3D Planet** (Silvana Pidalà e Alberto Coco), **DB Line** (Marco Salmini)

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.



IL TEAM DI PSM:



ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Ama: Avventure, Corse
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi



LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "Fifa'98"
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica



CARLO CHERICONI
Editor Tecnico
Ama: Avventure, Giochi Sportivi
Hobbies: Chi ha tempo per gli hobbies



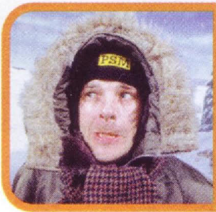
GIORGIO MEO
Grafico
Ama: Avventure, GDR
Hobbies: Fumetti e picchiare duro sulla carbonara



ROSSANA CESARETTI
Grafica
Ama: Picchiaduro
Hobbies: Cantare



CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Fumetti, Pallacanestro, Film, Cartoni, Musica



NOAH MASSEY
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, Musica



STEPHEN FROST
Red. Anteprime/Recensioni
Ama: Giochi di Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni Giapponesi, Film, Fumetti



BLAKE
Redattore Novità
Ama: Corse, Giochi di Combattimento, Sparatutto
Hobbies: Scrivere Sceneggiature, Progettare Giochi



B. CHIBI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Che altro c'è nella vita oltre i videogiochi?

PSM E' INDIPENDENTE AL 100%

Allora, qual è la migliore rivista per voi? Quella ufficiale o quella non ufficiale? E' facile. Volete servizi imparziali e indipendenti? Volete leggere solo la verità? Potete avere questo solo con una rivista non ufficiale. Quelle ufficiali devono rispondere alle Corporazioni che le sponsorizzano e quali interessi pensate che difendano?
PSM è una nostra creazione e di nessun altro. Nessuno deve approvare i nostri scritti prima della stampa e nessuno può dirci cosa è vero e cosa è falso. Noi scriviamo quello che ci pare e facciamo le copertine come vogliamo.
E questo è il tipo di servizio onesto e spontaneo che potete trovare solo in una rivista non ufficiale. Sappiamo che i nostri lettori hanno la precedenza e non li tradiremo MAI.
Questo è il nostro impegno con voi, appassionati duri di PlayStation: sappiamo che non meritate di meno.

PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation
Numero 10
Gennaio 1999
PLAY PRESS PUBLISHING

Accessoriate la Vostra PlayStation

Parte 2 ► pg. 38 ◄



Ecco la seconda parte del nostro articolo dedicato alle nuove periferiche per PlayStation. Questa volta ci concentriamo sui prodotti più strani e innovativi in uscita nei prossimi mesi. Si parte dalla PDA della Sony passando per qualche pistola a infrarossi dalle caratteristiche estreme e arriveremo fino all'incredibile sedia Intensor (quella imbottita di altoparlanti). Leggete l'articolo e capirete quali sono i prodotti a cui chiederete di venire a vivere con voi!!!

Metal Gear Solid

Dove Andare e Cosa Fare ► pg. 68 ◄



Da due anni *Metal Gear Solid* viene presentato come il titolo definitivo per PlayStation. Finalmente siete riusciti a comprarlo e dopo poche ore di gioco siete già bloccati in qualche punto di questa maledetta base militare. Niente paura, amici, abbiamo lavorato giorno e notte per realizzare questa guida dettagliata che vi renderà dei perfetti agenti segreti! Abbiamo elencato la posizione di tutti gli oggetti e le strategie utili per sconfiggere i nemici! Questo mese ci siamo concentrati sulla prima metà del gioco. Buona fortuna!

COVER STORY

BUONI E CATTIVI

► pg. 61 ◄

Scoprite quali sono i giochi degni di stare sotto il vostro albero e quali meritano di essere triturati, sbriciolati e usati come neve argentata per il vostro presepe.
Le feste cominciano a pagina 61.
Buon Natale a tutti!



Tenchu

Guida per il Perfetto Ninja

► pg. 75 ◄



Avete sempre sognato di diventare dei perfetti guerrieri dell'ombra? Scivolare nelle tenebre per colpire alle spalle i vostri odiati nemici? Allora questa guida è ciò che stavate aspettando! Troverete tutti i consigli utili per riuscire a completare ogni livello di *Tenchu* senza essere intercettati dagli avversari. Affilate gli shuriken, pulite la vostra spada e preparatevi a stupire i vostri amici con la perfetta conoscenza dell'arte del ninjutsu! E ricordate che questi consigli vi saranno utili anche per defilarvi dalla prossima noiosissima festa a cui sarete invitati. Solo PSM vi introduce ai misteri dell'antico Oriente!

Tales of Destiny

Guida ai segreti ► pg. 82 ◄

Come dite?!? Avete già finito *Tales of Destiny*! Siete sicuri però di aver scoperto ogni singolo segreto che nasconde questo incredibile GDR? Ci sono decine di missioni secondarie, livelli segreti e mini-giochi che aspettano ancora di essere risolti. Preparatevi a guidare Stahn e il resto del gruppo in un'altra serie d'avventure che potrebbero esservi sfuggite la prima volta che avete giocato! Dopo aver letto questa strategia sentirete un bisogno irrefrenabile di rigiocare di nuovo a *Tales of Destiny*.





Menu Principale



monitor



recensioni



anteprime



spaccacodici



contatto



reset

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa. Andiamo! Forza! Via!

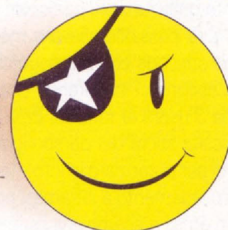
PSM Shop

► pg. 108 ◄



Benvenuti al PSM Shop, l'unico negozio dove presto potrete acquistare magliette, felpe e cappelli di PSM! Prodotti di prima qualità per lettori di prima qualità!

Oh Cavolo!!!

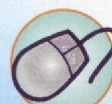


Questo mese è saltato lo spazio dedicato alle recensioni dei lettori! Tutta colpa di Lara Croft che è arrivata all'ultimo momento col suo *Tomb Raider III*. Comunque state tranquilli: dal prossimo mese torneranno!!

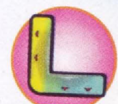
► Occhio Alle Icone ◄


Dual Analog


Dual Shock


PS Mouse


Memory Card


Multi-Tap


Pistola a Infrarossi


Volante


Link Cable

MONITOR

la vostra fonte completa per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

Al giorno d'oggi, le notizie sono distanti solo un click su Internet. Ma se non potete connettervi online, ecco i servizi esclusivi di PSM, con ancora più dettagli e notizie extra. Come sempre, cerchiamo di scovare le vere novità dietro ai titoloni.

La PDA diventa PocketStation

Tutte le ultime informazioni sulla nuova periferica della Sony

Il Tokyo Game Show si è rivelato una miniera di informazioni utili sulla nuova memory card potenziata. Dall'ultima volta che ne abbiamo parlato il PDA ha cambiato nome, ora si chiama PocketStation, e ci sono già parecchi giochi pronti a sfruttare questa nuova tecnologia. La PocketStation è una periferica dalle dimensioni di una normale memory card, dotata di un piccolo schermo a cristalli liquidi e cinque tasti di comando. Il vantaggio di questo affarino è che potete usarlo come memory card, scaricarci sopra delle informazioni e addirittura usarlo per giocare quando siete lontani dalla PlayStation.

In Giappone, la prima compagnia ad annunciare un gioco compatibile con la PocketStation è stata la Artdink. Il gioco si chiama *Go! Pirates* ed è una simulazione di pirati. All'inizio del gioco ereditate la nave di vostro padre con cui potrete veleggiare per i sette mari alla ricerca di tesori. Grazie alla porta a infrarossi della PocketStation potrete combattere contro tutti i vostri amici che hanno questo gioco e la nuova periferica Sony. Anche *Final Fantasy VIII* sarà compatibile con la PocketStation, ma attualmente nessuno sa esattamente quali funzioni particolari permetterà. Si vocifera che sarà possibile allevare mostri e Chocobo un po' come succede con i Tamagotchi.

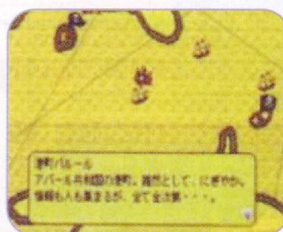
La Capcom ci ha riferito che anche *Street Fighter Alpha 3* userà le funzioni della PocketStation. Potrete scaricarci sopra dei personaggi e sottoporli ad allenamenti per potenziare le loro mosse speciali. Per mezzo del collegamento a infrarossi potrete combattere con i vostri amici e scambiarvi i super-attacchi.

Infine, il settimanale giapponese *Famitsu* ha dichiarato che le compagnie che trovate qui accanto sono già al lavoro per realizzare titoli per PocketStation. Se abbiamo scoperto (o sospettiamo) quale sarà il gioco compatibile, lo abbiamo riportato tra parentesi.



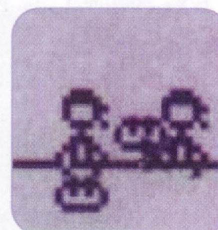


▲ Questa foto vi dà un'idea delle dimensioni della PocketStation.



▲◄ *Go! Pirates* della Artdink è il primo gioco ufficialmente compatibile con la PocketStation. Potrete allenare i vostri pirati anche quando siete lontani dalla PlayStation. Inoltre potrete combattere contro i vostri amici.





▲ Ecco come risulterà *Go! Pirates* sullo schermo della PocketStation. Tutte queste funzioni aggiuntive sono un po' come un gioco bonus gratuito.

CONFERMATI

SquareSoft *(FF VIII)*
Enix *(Dragon Quest VII)*
Koei
Jaleco
Taito
Tomy
Riverhill Soft

PROBABILI

Ascii
Konami
Tecmo *(Monster Rancher 2)*
Namco
Hudson



▲ Ecco come appariranno alcuni dei nostri personaggi preferiti di SFA3 sullo schermo della PocketStation. Non sono poi così male.

RECENSIONI PERIFERICHE



RACE STATION SHOCK 2

COMPAGNIA: Guillemot
DATA DI USCITA: Disponibile
PREZZO: £ 159.000

Il mese scorso ci siamo dimenticati di inserire questo volante nella prima parte di "Accessoriate la vostra PlayStation". Per rimediare all'errore abbiamo deciso di recensirlo subito. La sua forma ricorda un po' quella del mitico V3 della Interact. Le sue due ali laterali permettono di incastrarlo tra le gambe e quindi di utilizzarlo comodamente anche quando non trovate un tavolino della giusta altezza. Logicamente ci sono anche delle potenti ventose per attaccarlo sulla vostra scrivania. Per rendere più comoda la guida potrete regolare l'inclina-



◄ Non si può certo dire che la famiglia Mishima sia un esempio di buoni sentimenti. Ecco Heiachi che si appresta a lanciare il piccolo Kazuya in un burrone.

Il Cartone Animato Di Tekken

Grazie alla Dynamic anche in Italia!

La Dynamic Italia si appresta a distribuire in Italia il film a cartoni animai ispirato alla mitica serie di *Tekken*. La storia si focalizza sugli avvenimenti narrati durante i primi due titoli della saga e ci racconta il tentativo di Kazuya di prendere il comando della Mishima Conglomerate vincendo il torneo del "Pugno D'Acciaio". Anche se i puristi di *Tekken* troveranno molte differenze col videogioco, questo cartone animato vale comunque la pena di essere visto.



▲ Ecco Lei e Jun pronti ad affrontare il torneo del Pugno d'Acciaio.



◄ Gli avvenimenti narrati nel film si ispirano a *Tekken 1* e *2*. Ecco infatti la bella Michelle pronta alla lotta.

Arriva Street Fighter Alpha 3 !

Un'altra incredibile conversione della Capcom!

Ecco alcune immagini del nuovo *Street Fighter Alpha 3* per PlayStation. Come al solito i programmatori della Capcom stanno facendo dei veri miracoli. Da queste foto si può vedere che Honda e Blanka sono già stati inseriti nel gioco. Inoltre è presente anche un nuovo personaggio chiamato Arin. Sfortunatamente non conosciamo ancora la data di uscita in Italia, ma già non stiamo nella pelle.



▲ La scarica elettrica di Blanka è una delle migliori armi difensive, come Zangief scopre a sue spese.



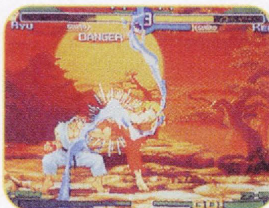
▲ Arin è uno dei personaggi nuovi inseriti in questo capitolo. Anche lei è pronta a rompere qualche mascella.



▲ E. Honda sbatte a terra Zangief con una mossa che sicuramente non è tra quelle del Sumo regolare.



▲ I personaggi di *Alpha 2* torneranno anche nel terzo capitolo. Non sarà facile arrivare a Dhalsim.



▲ E' impossibile pensare a un gioco di *Street Fighter* senza la presenza di Ken e Ryu.

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

► *Thrillkill*, il picchiaduro horror per quattro giocatori è finito nel limbo dei titoli che non si sa quando escono. Il gioco è rientrato nel contratto di acquisizione quando la EA ha rilevato la Westwood dalla Virgin. Ora l'Electronic Arts ha deciso di bloccare *Thrillkill* perché non rientra nella tipologia di gioco da loro pubblicato. I giocatori interessati a questo titolo dovranno aspettare un altro po' sperando che un altro editore ne acquisti i diritti.

► L'Activision ha acquistato i diritti per sviluppare dei giochi ispirati a *Star Trek*. Il primo dovrebbe essere *Star Trek: Insurrection*, ovvero la versione videogame del nuovo film della serie. Il titolo è attualmente in fase di sviluppo per moltissimi sistemi e vedrà la luce nel 1999.

► *Starcon*, il quarto capitolo della serie *Star Control*, ha subito un forte ritardo. Sembra che dovremo aspettare fino alla metà del 1999. La ragione è che i programmatori della Starsphere non erano soddisfatti del modo in cui il gioco stava progredendo. Quindi hanno deciso di buttare tutto e ricominciare da capo.

► La Dreamworks sta lavorando su un gioco d'azione in terza persona: *Medal of Honor*. Il gioco userà lo stesso motore di *Small Soldiers*, ma la grafica avrà un'impostazione più realistica. Per poterci giocare dovremo aspettare la metà del 1999.

► La versione PlayStation di *Ehrgeiz* avrà moltissimi personaggi aggiuntivi. Sembra che ce ne saranno cinque presi direttamente dal cast di *Final Fantasy VII*. Oltre a Cloud e Tifa si vocifera del possibile inserimento di Sephiroth e Barret. Purtroppo non sappiamo ancora se *Ehrgeiz* uscirà anche in Occidente.

► L'Activision ha acquistato i diritti per pubblicare tutti i titoli LucasArt. Uno dei primi giochi a uscire per PlayStation sarà *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Inoltre sembra che ci siano in cantiere alcuni nuovi giochi ispirati alla saga di *Guerre Stellari*.

zione e la lunghezza dello sterzo. Il Race Station è compatibile con la modalità Dual Shock. I due motorini che vi trasmettono le vibrazioni sono inseriti direttamente nella ruota dello sterzo. L'effetto è buono, ma un po' troppo rumoroso. La pedaliera è compatta, ma comoda da usare. Le modalità di funzionamento sono tre: Shock2, Analog e Digital. La prima serve per renderlo compatibile con i giochi Dual Shock. La seconda per tutti quei titoli che funzionano con i controller analogici, mentre la terza lo rende compatibile con tutti i restanti tipi. In poche parole potrete usare il Race Station anche con i vecchi titoli di corse come *Ridge Racer*. Interessanti le ali poste dietro al volante che permettono di cambiare marcia come su una Formula 1. L'effetto di resistenza allo sterzo è troppo debole e la plastica con cui è costruito sembra un po' leggera. Malgrado questi difetti, il Race Station Shock 2 è un buon prodotto. Il suo rapporto qualità prezzo lo rende appetibile a tutti gli appassionati di giochi di guida che non vogliono spendere un patrimonio per avere un volante con vibrazioni.

GIUDIZIO: ★★★1/2

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; cercate le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

Notizie su Tekken 4



Ultimamente stanno circolando alcuni pettegolezzi su un probabile quarto capitolo della serie di *Tekken*. Sembrerebbe che grazie alla collaborazione con la Dream Factory per lo sviluppo di *Ehrgeiz*, il team Namco abbia avuto moltissime idee nuove. Per questo sembra che il quarto *Tekken* avrà arene su più livelli e permetterà ai giocatori di correre liberamente per lo schermo senza nessuna limitazione. Non è ancora stata indicata una possibile data di uscita, ma alcune voci vorrebbero che *Tekken 4* fosse già in lavorazione. Il gioco girerà un nuovo sistema, che potrebbe essere il Dreamcast della Sega o forse la PlayStation 2.
Sembra infatti che la Sony stia per far uscire il suo nuovo hardware per sale giochi basato sulle caratteristiche della PlayStation 2 (come il System 11 che tecnicamente era molto simile a una PlayStation). La presentazione ufficiale avverrà durante il JAMMA (Japanese Arcade Machine Manufacturer Association) in Giappone. Questo evento sarà riservato ai programmatori Arcade interessati a sviluppare giochi per questo hardware. *Tekken 4* sarà uno dei primi titoli a sfruttare questo nuovo sistema...

◄ Nessuno sa quali lottatori saranno presenti nel quarto capitolo della serie di *Tekken*. Considerando però che Brian Fury è un essere immortale, ci sono molte probabilità di rivederlo ancora in azione.



▼ *Tekken 4* dovrebbe avere vasti ambienti multilivello come quelli visti in *Ehrgeiz* e *Destrega*.

GDR Enormi

Sembra che due mostruosi GDR come *Star Ocean: Second Story* della Enix e *Lunar: Eternal Blue* della GameArt stiano per arrivare anche da noi in Occidente. Se le voci fossero vere, la Sony starebbe attualmente valutando la possibilità di tradurre in varie lingue (speriamo anche l'italiano) *Star Ocean: Second Story*. Le notizie su *Lunar: EB* sono invece un po' più vaghe. Victor Ireland, il capo della Working Designs (che ha già importato *Lunar: Silver Star Story*), ha rilasciato alcune dichiarazioni che fanno presupporre una possibile traduzione in inglese del gioco. Il 1999 sembra che sarà sicuramente l'anno migliore per gli appassionati di GDR (anche perché uscirà *Final Fantasy VIII*).



▲ Il primo gioco della serie *Lunar* uscì originariamente per Sega CD. Il secondo titolo dedicato a questa stupenda saga di GDR potrebbe arrivare anche su PlayStation.

Gran Turismo 2 Prende Forma

L'European Computer Trade Show (ECTS) è stato monopolizzato dai pettegolezzi riguardanti il seguito di *GT*. Sembrerebbe che i programmatori di *GT2* stiano cercando di stringere un accordo con la Ferrari per inserire le mitiche rosse di Maranello nella prossima versione del gioco. Un'altra voce che circolava su *GT2* riguardava il possibile inserimento di piste in stile rally. Se tutto ciò dovesse essere vero, preparatevi a un gioco di dimensioni bibliche!!!



▼ Sarebbe magnifico poter guidare la Ferrari in *Gran Turismo 2*. Quante volte avete sognato a occhi aperti di poter guidare una di queste rosse?

La Square Rimane Sulla PlayStation

A dispetto delle chiacchiere che vorrebbero la SquareSoft già impegnata a realizzare una versione di *Final Fantasy* per Dreamcast e un seguito di *Secret of Mana* per N64, un dipendente della Square ci ha rivelato che tutti i giochi attualmente allo sviluppo riguardano esclusivamente la PlayStation. Secondo il nostro informatore, per il prossimo futuro la SquareSoft resterà fedele alla Sony e non si occuperà di nuove console fino all'arrivo della PlayStation 2.

► La Square rimane fedele alla PlayStation. Per il prossimo futuro la società di *PE* continuerà a sviluppare giochi solo per la console Sony!

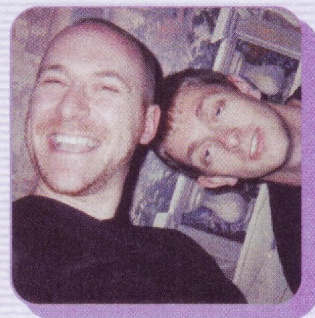


PlayStation 2 o T-Rex?

Sembrerebbe che il nome ufficiale dell'imminente PlayStation 2 sarebbe "T-Rex". Questa voce nasce dal fatto che tra le ditte consociate alla Sony circoli un prototipo con questo nome. Questa prima versione sarebbe ancora a un primo stadio di sviluppo. Visti tutti i nomi fasulli usciti per il Dreamcast, anche questo nome andrebbe preso con un certo scetticismo. Speriamo che il nome finale non suoni simile a qualcosa come "HappyWishCast".

D&R

Questo mese siamo andati a parlare con Mike Ellis, il Progettista Capo, e Dave Crook, il Direttore Artistico, di *Colony Wars: Vengeance*. Mike è stato uno dei creatori dell'universo di Colony Wars fin dall'inizio. Dave ha invece realizzato le nuove astronavi che potrete pilotare in questo fantastico seguito.



PSM: Cosa vi ha influenzato maggiormente per la realizzazione delle astronavi di *Colony Wars*?

ME: Libri, film, TV e altri giochi. Un'amalgama di tutte queste cose. Anche se sicuramente la saga di *Guerre Stellari* è quella che mi ha colpito di più. I miei nonni mi portarono a vederlo quando ero molto piccolo.

PSM: La storia del primo gioco sembrava una versione futuristica della Rivoluzione Americana. C'è qualche evento storico su cui vi siete basati per creare la storia del nuovo gioco?

DC: Principalmente il nostro scopo era mischiare le carte in tavola... ora i buoni sono cattivi e viceversa. Non credo che abbiamo consciamente deciso di riferirci a un determinato evento storico.

ME: Personalmente penso che ognuno può vederci quello che vuole. L'originale non era davvero la guerra di indipendenza americana o la Guerra Civile o qualsiasi altra cosa. Volevamo creare uno scenario dove ci fossero due fazioni in guerra per la conquista di qualcosa necessario per la loro sopravvivenza. Questo vuol dire che nella scena non c'erano dei veri cattivi. Potevate simpatizzare con entrambe le parti, ma solo una alla fine risultava vincitrice.

PSM: Come si evolve quella storia in *Vengeance*?

ME: Nel gioco originale la Marina Spaziale era stata etichettata come cattiva, questa volta abbiamo deciso di far capire ai giocatori che anche la Lega dei Mondi Liberi ha le sue colpe. Nel cercare di sganciarsi dal controllo della Terra, i ribelli volevano portarsi via delle risorse necessarie alla sopravvivenza. Quindi la Marina Spaziale è determinata a vendicarsi di quello che è successo.

PSM: Sembra che la storia narrata in questi due giochi sia parte di una trama più ampia che voi avete già pensato. Quanti appassionati avranno mai la possibilità di scoprire tutto sul mondo di *Colony Wars*?

ME: Abbiamo fatto un grosso lavoro di ambientazione per evitare grossi errori nello svolgimento della storia. Abbiamo creato un universo che chiunque può comprendere. Il problema è stato riuscire a comprimere tutte quelle informazioni in un gioco solo. Avremmo potuto inserire una decina di ore di filmati, ma poi non saremo mai riusciti a finire il gioco.



▲ *Colony Wars 2* migliora il primo gioco sotto ogni aspetto. Preparatevi a restarne stupiti!

DC: C'è un grosso potenziale nell'ambientazione di questi due giochi. Abbiamo creato un universo credibile in modo che in futuro si possa andare in qualsiasi direzione.

PSM: Beh, allora quale pensate possa essere il futuro sviluppo della serie?

ME: In questo momento non abbiamo ancora fatto progetti.

PSM: Certo, ma voi due siete disposti ad affermare che la saga di *Colony Wars* non finisce qui?

DC: L'abbiamo progettata come serie aperta. In futuro potremo creare altri seguiti o giochi completamente nuovi ambientati nello stesso universo! Attualmente non abbiamo ancora deciso!

ME: Inoltre queste decisioni sono indipendenti dalla nostra singola volontà! Non è compito nostro dire "sì, ci sarà" o "no, non ci sarà".

PSM: Beh, lasciatemi dire che a noi giocatori piacerebbe che la serie continuasse.

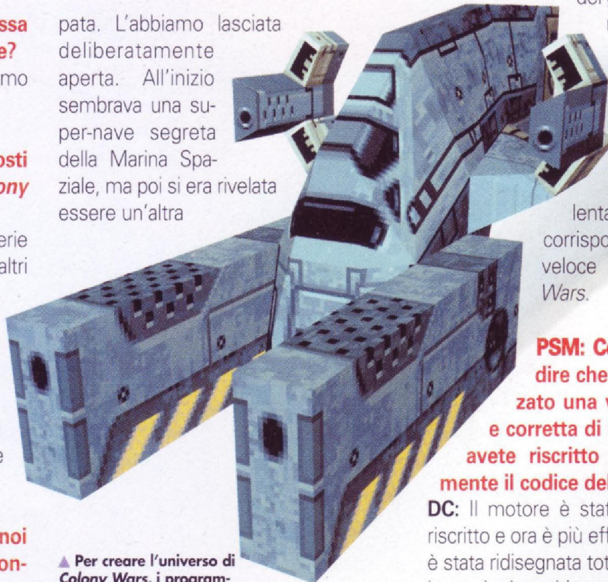
ME: Vedremo quello che si può fare.

DC: Il potenziale è infinito, chissà?

PSM: In qualche punto della storia di *Vengeance*, anche gli alieni faranno un'apparizione. Sono gli stessi a cui avete accennato nel finale segreto del primo gioco?

ME: Sì. Il finale "segreto" del primo gioco in realtà non spiegava se si trattava veramente di alieni. Era una cosa che all'epoca doveva ancora essere sviluppata. L'abbiamo lasciata deliberatamente aperta. All'inizio sembrava una super-nave segreta della Marina Spaziale, ma poi si era rivelata essere un'altra cosa. Quindi non c'erano indizi esatti su cosa fosse quell'affare. Avevamo scelto questa soluzione per lasciarvi con un po' di suspense. In *Vengeance* potrete sicuramente saperne di più!

> "LE NAVI SONO PIÙ VELOCI... I CONTROLLI DEL GIOCO PIÙ INTUITIVI... MAGGIORE COINVOLGIMENTO DEL PILOTA, IL CHE SIGNIFICA MAGGIORE VELOCITÀ DI GIOCO. PENSATE CHE L'ASTRONAVE PIÙ LENTA DI QUESTO GIOCO CORRISPONDE A QUELLA PIÙ VELOCE DEL PRIMO COLONY WARS."



▲ Per creare l'universo di *Colony Wars*, i programmatori si sono ispirati a qualunque cosa avesse a che fare con la fantascienza.

PSM: Cosa avete fatto per migliorare un gioco già così brillante?

ME: La prima cosa che abbiamo fatto quando ci siamo dedicati a *Vengeance* è stato esaminare il primo titolo per vedere cosa era stato fatto bene e cosa era invece possibile migliorare. Abbiamo ascoltato le opinioni dei giocatori e quelle dei giornalisti esperti del settore. Dopo esserci fatti un'idea di cosa voleva il pubblico, ci siamo riuniti per decidere cosa volevamo fare noi.

Così abbiamo inserito le astronavi potenziabili e le mega-corazzate da battaglia. C'erano anche delle nuove armi e quelle vecchie sono state modificate. Inoltre alcune missioni si svolgono all'interno dell'atmosfera di un pianeta. Questa era una cosa che volevamo fare già nel primo gioco, ma poi non ci riuscimmo per via del poco tempo di sviluppo a disposizione. Dovrete anche combattere contro dei nemici finali, le Sentinelle.

DC: Le navi sono più veloci... i controlli del gioco più intuitivi... maggiore il coinvolgimento del pilota, il che significa maggiore velocità di gioco. Pensate che l'astronave più lenta di questo gioco corrisponde a quella più veloce del primo *Colony Wars*.

PSM: Con questo volete dire che non avete realizzato una versione riveduta e corretta di *Colony Wars*, ma avete riscritto quasi completamente il codice del gioco?

DC: Il motore è stato completamente riscritto e ora è più efficiente... la grafica è stata ridisegnata totalmente, visto che la storia è ambientata un centinaio di anni più tardi. E' come se ogni cosa del primo titolo si fosse evoluta!

ME: Il più grosso obiettivo di ogni progettista grafico è quello di realizzare un seguito che possa essere plausibile e divertente anche come gioco singolo e

non solo come secondo capitolo di qualcosa già esistente.

PSM: A cosa vi siete ispirati per creare tutte queste nuove astronavi?
DC: In parte ci ha aiutato la storia. Siamo partiti da un'analisi dettagliata della situazione economica delle due fazioni. Per la Marina ogni cosa deve essere funzionale con un look severo e industriale. I cattivi (la Lega dei Mondi Liberi) sono ricchi e quindi hanno queste navi enormi, stile art-decò. Per loro è tutto lucido e splendente. Inoltre abbiamo incluso un grosso cannone in ogni mezzo. Ci abbiamo messo delle armi veramente enormi. In pratica le astronavi sono dei cannoni con serbatoi.
Abbiano cercato di rendere graficamente le caratteristiche tecniche e strategiche di ogni caccia spaziale. Ogni singolo elemento del gioco è stato studiato in modo molto approfondito. Piuttosto che mettere casualmente assieme vari elementi, abbiamo cercato di creare dei mezzi spaziali molto credibili. Infatti, se esaminate attentamente la trama, vi renderete conto del perché alcune astronavi hanno una determinata forma. Ecco da dove viene l'atmosfera così "realistica" di *Colony Wars*.

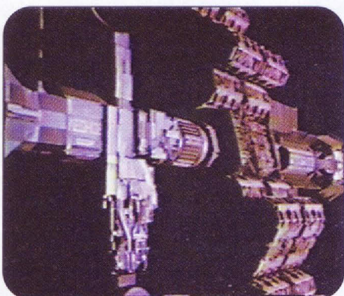
PSM: Penso che uno dei punti di forza del gioco sia proprio il modo in cui si comportano le astronavi nello spazio.
DC: E' molto importante rendere le cose abbastanza plausibili. Insomma, se volete fare un gioco di fantasia sfrenata, bene, fatelo. Non ci sono regole. Noi invece volevamo dare alla gente la sensazione di essere veramente ai comandi di un caccia stellare. Per riuscirci abbiamo cercato di rendere credibile l'esperienza di volo. In questo modo il giocatore non ha mai la sensazione di fare qualcosa di impossibile.



▲ Le enormi astronavi del primo gioco sono ora ancora più grandi e hanno delle parti mobili.

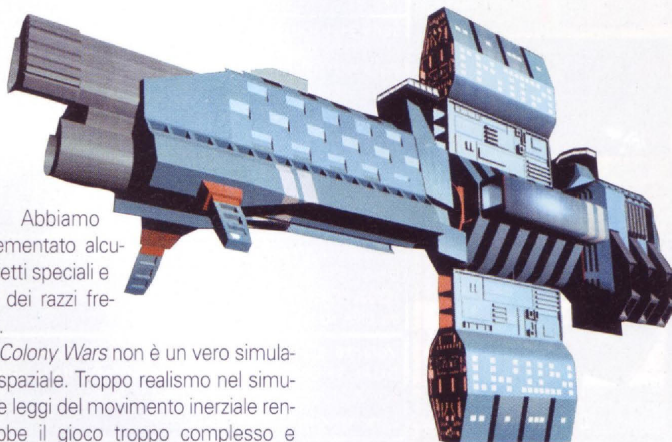
PSM: Come sono venute fuori le missioni a terra?
ME: Le missioni a terra sono nate dall'iniziativa personale di uno dei programmatori. Un giorno torniamo in ufficio dopo una pausa pranzo e lui ci ha detto: "Date un'occhiata a questo". E noi: "Sì, ci piace, ci piace alla grande". Poi ci abbiamo lavorato un sacco di tempo per essere sicuri di realizzare qualcosa all'altezza delle nostre aspettative. Abbiamo fatto tutto segretamente in modo da evitare figuracce nel caso il risultato finale non fosse stato all'altezza del gioco.

PSM: I giocatori potranno mai viaggiare dallo spazio fino alla superficie di un pianeta?
ME: Forse, in un'eventuale terzo capitolo della serie *Colony Wars*. Se saremo noi a occuparcene, state sicuri che includeremo questa opzione. Succede sempre così, appena finisci un gioco ti vengono in mente moltissime altre idee che ti dispiace non essere riuscito a inserire.



▲ Per creare le astronavi, gli sviluppatori si sono ispirati alla storia del gioco e ai mezzi spaziali visti nei più famosi film di fantascienza.

PSM: Avete inserito elementi di fisica spaziale?
DC: Abbiamo implementato alcuni effetti speciali e l'uso dei razzi frenanti.
ME: *Colony Wars* non è un vero simulatore spaziale. Troppo realismo nel simulare le leggi del movimento inerziale renderebbe il gioco troppo complesso e ingiocabile. Per questo abbiamo usato solo le leggi fisiche che ritenevamo necessarie.



▼ La sezione centrale di questa gigantesca astronave ruota lentamente indipendentemente dal resto.

PSM: Mike, secondo te quale era il momento più emozionante di *Colony Wars*?
ME: Um, non lo so... non è facile sceglierne uno solo. Mi piaceva moltissimo la seconda missione del primo gioco. Bisognava solo proteggere dei cargo. L'ho costruita io stesso, quindi ci ho passato centinaia di ore giocandoci.

PSM: Dave, qual è il tuo momento preferito di *Vengeance*?
DC: Uhm, fammi pensare. Credo il combattimento contro il robot a forma di ragno gigante. E' un mech veramente gigantesco e si muove in modo molto realistico. Mi diverto moltissimo a volargli molto vicino attaccandolo da ogni angolo.

PSM: E' una delle missioni a terra?
DC: Sì.

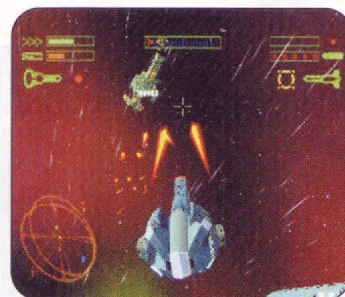
"A me è sempre piaciuta la Leonov del film 2010. Quella è stata una delle nostre fonti d'ispirazione quando abbiamo cominciato a produrre il gioco. E' veramente grande, scarna e brutta ma è estremamente efficace."

PSM: Qual è la vostra astronave preferita di *Colony Wars: Vengeance*?
DC: La Diablo.
ME: Uhm, penso la Diablo.

PSM: Quale è la tua astronave preferita di tutta la storia della fantascienza?
ME: Ho appena cambiato idea. Mi piace l'incrociatore da battaglia della Marina.

PSM: Okay.
ME: E' veramente mitico.

PSM: Allora, torniamo alla domanda.
DC: L'intera fantascienza... in tutto il mondo... qual è la nave preferita? Oh...
ME: Dobbiamo risponderti entro la fine dell'anno?!?
A parte gli scherzi... mi piacciono davvero i super-starter.
DC: A me è sempre piaciuta la Leonov del film *2010*. Quella è stata una delle nostre fonti d'ispirazione quando abbiamo cominciato a produrre il gioco. E' veramente grande, scarna e brutta ma è estremamente efficace.

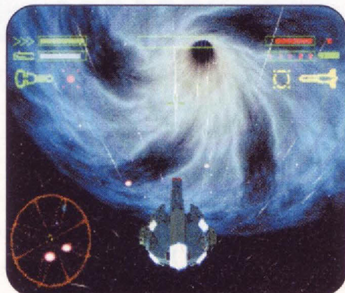


▲ *Colony Wars* è stato il primo videogioco spaziale a dare al giocatore la sensazione di velocità. Tutti quei detriti cosmici servivano a rafforzare questa sensazione.

PSM: Siete voi che spingete per creare un gioco migliore o ci sono delle pressioni dall'esterno?
DC: La voglia di migliorare nasce dalla professionalità e dall'entusiasmo. Tutta la squadra è piena di gente sempre pronta a darsi da fare. Potete anche essere le persone più professionali al mondo, ma se siete freddi... se il vostro cuore non è caldo, allora...

PSM: Beh, allora, qual è il punto?
DC: Allora avrete solo un prodotto schematico e freddo. Noi non lavoriamo così. In ogni gioco ci mettiamo il cuore e tutta la nostra passione.

PSM: Bene, è proprio tutto. Grazie per il vostro tempo e per aver creato due giochi così entusiasmanti per la PlayStation.



▲ La grafica di *Colony Wars 2* è veramente spettacolare. Non c'è un ambiente spaziale più realistico di quello visto in questo gioco.





COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it




I Negozi

BOLOGNA	VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504
BOLOGNA	VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504
FERRARA	VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881
FORLI'	C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233
MODENA	VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130
FIRENZE	VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521
PARMA	VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988
PAVIA	VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922
VERONA	VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

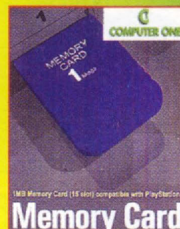
SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

NATALE 1998: LE INCREDIBILI OFFERTE

Sony Playstation Dual Shock - SCEGLI LA TUA CONFIGURAZIONE PREFERITA



+


+

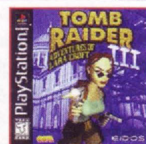

Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Disco DEMO con i dimostrativi giocabili dei migliori giochi disponibili + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 249.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 289.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco TOCA TOURING CAR RACING 2 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 489.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Disco DEMO con i dimostrativi giocabili dei migliori giochi disponibili + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + gioco TOCA TOURING CAR RACING 2 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 399.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Disco DEMO con i dimostrativi giocabili dei migliori giochi disponibili + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + gioco FIFA SOCCER 99 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 399.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Disco DEMO con i dimostrativi giocabili dei migliori giochi disponibili + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + gioco CRASH BANDICOOT 3 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 389.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Disco DEMO con i dimostrativi giocabili dei migliori giochi disponibili + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + gioco TOMB RAIDER 3 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 399.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + MEMORY CARD DA 15 BLOCCHI + Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco FORMULA 1 98 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 489.000
Sony Playstation + Joypad Analogico DUAL SHOCK + Cavo Audio Video + Secondo JOYPAD analogico DUAL SHOCK + gioco FORMULA 1 98 in Italiano + 10 BUONI ACQUISTO da Lire 10.000 l'uno per un totale di Lire 100.000	Lit. 399.000



+


Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco TOCA TOURING CAR RACING PLATINUM in Italiano + 1 BUONO ACQUISTO da Lire 10.000.	Lit. 184.900
Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco TOCA TOURING CAR RACING 2 in Italiano +1 BUONO ACQUISTO da Lire 10.000.	Lit. 224.900
Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco FORMULA 1 98 in Italiano +1 BUONO ACQUISTO da Lire 10.000.	Lit. 224.900
Volante e pedaliera MAD CATZ 2 ufficiale SONY dotato della funzione DUAL SHOCK per trasmettere l'effetto delle vibrazioni al volante + gioco COLIN McRAE RALLY in Italiano + 1 BUONO ACQUISTO da Lire 10.000.	Lit. 224.900





+


+


Lit. 149.900

gioco TOMB RAIDER 3 in Italiano + Memory Card 15 BLOCCHI + Joypad Analogico DUAL SHOCK



+


+


Lit. 149.900

gioco FIFA SOCCER 99 in Italiano + Memory Card 15 BLOCCHI + Joypad Analogico DUAL SHOCK

COMPUTER ONE *LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES*

CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia e li abbiamo divisi in due sezioni, una per le uscite USA e una appositamente dedicata alle uscite in Italia. Ora sapete quando iniziare a stressare il vostro negoziante di fiducia!

Le Classifiche della PlayStation

Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

La Classifica USA

Per milioni di fan, la cosa più importante è il faccione sorridente di John Madden sulla scatola.

Il primo della classe di questo mese non dovrebbe sorprendere gli appassionati di football. Ancora una volta, il *Madden* della EA si è riservato il posto in cima alla classifica. Questo, a dispetto della forte concorrenza di *GameDay '99* della Sony, che si trova al quarto posto.

1 ▶ **Madden '99**
2 ▶ **NCAA Football '99** - La EA conquista il secondo posto
3 ▶ **WWF Warzone** - Stunner si butta nella mischia
4 ▶ **NFL GameDay '99** - Solo il quarto posto? Andiamo, gente!
5 ▶ **Gran Turismo** - Questo mese perde tre posizioni
6 ▶ **Grand Theft Auto** - Rimane tra i primi 10
7 ▶ **Wargames: Defcon 1** - I giochi di strategia piacciono alla grande
8 ▶ **NFL Extreme** - Che altro possono volere i fan del football?
9 ▶ **Tekken 3** - Forse *Tekken 3* sta per uscire dalla classifica?
10 ▶ **Elemental Gear Bolt** - Aggancia la decima posizione

La Classifica Europea

Anche l'Europa impazzisce per i violentissimi lottatori di *Tekken 3*. Chi riuscirà a detronizzare questo granitico picchiaduro?!?

Ecco i titoli più venduti in Europa. Logicamente si tratta solo di giochi ufficialmente importati, quindi non stupitevi se mancano alcuni dei nomi più importanti. Al primo posto troviamo ancora *Tekken 3* che sta spopolando anche in versione PAL..

1 ▶ **Tekken 3**
2 ▶ **Colin McRae Rally** – Semplicemente il miglior gioco di rally
3 ▶ **Toca Touring Car** – Un po' troppo difficile, ma piace sempre
4 ▶ **ISS Pro '98** – L'inizio del campionato di calcio dà i suoi effetti
5 ▶ **Gran Turismo** – Questo gioco non uscirà mai di classifica?
6 ▶ **Abe Oddysee** – Il grande Abe vende sempre bene!
7 ▶ **Premier Manager '98** – Il calcio vende sempre bene in Europa
8 ▶ **Tomb Raider** – Un classico indistruttibile
9 ▶ **V Rally** – Ancora un gioco di guida in classifica
10 ▶ **Tomb Raider II** – E' difficile dimenticare la signorina Lara

OCCHIO AI COLORI

Verde: La data di uscita è cambiata dal mese scorso
Rosso: Una nuova entrata nella lista di questo mese

Giochi in Uscita in Italia

Ecco i giochi che presto potrete trovare sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. Le date ci vengono fornite direttamente dai distributori, quindi non prendetevela con noi se ci dovessero essere dei ritardi con l'uscita di un gioco.

3D-PLANET

Rugrats	Azione/Avventura	Novembre
Shao Lin	Combattimento	Novembre
WCW Thunder	Wrestling	Novembre
Dodgem Arena	Azione	Novembre
Brunswick Bowling	Bowling	Dicembre
Dead Unity	Azione/Avventura	4° Trimestre
Tunguska	Avventura 3-D	4° Trimestre
Liath	Avventura	4° Trimestre

HALIFAX

B Movie	Sparatutto	Ottobre
Bottom of the 9th	Baseball	Ottobre
Oddworld: Abe's Exuddus	Platform 2-D	Novembre
Apocalypse	Azione 3-D	Novembre
Asteroid	Sparatutto	Novembre
Messiah	Azione 3-D	Novembre
Poy Poy 2	Multiplayers	Novembre
Sensible Soccer 98-99	Calcio	Novembre
Toca Touring 2	Corse	Novembre
Tomb Raider 3	Azione 3-D	Novembre
Tai-fu	Azione 3-D	Novembre
WLS 99	Calcio	Novembre
G Shock	Avventura Subacquea	Dicembre
Kensei Sacred Fist	Picchiaduro	Dicembre
Shadowman	Azione	Dicembre
Earthworm Jim 3D	Platform 3-D	Gennaio

SONY

Formula 1 '98	Corse	Ottobre
O.D.T.	Azione/Avventura 3-D	Ottobre
NFL Extreme	Football	Novembre
Bust a Groove	Danza	Novembre
Cool Boarders 3	Snowboard	Novembre
Wild Arms	GDR	Novembre
Blasto	Platform	Novembre
Lemmings	Puzzle Game	Novembre
Colony Wars: Vengeance	Sparatutto Spaziale	Novembre
Psybadek	Azione	Novembre
Topolino (Platinum)	Platform	Novembre
Time Crisis (Platinum)	Pistola Infrarossi	Novembre
Hercules (Platinum)	Platform 3-D	Novembre
Libero Grande	Calcio	Dicembre
Crash Bandicoot	Platform 3-D	Dicembre
Devil Dice	Puzzle Game	Gennaio
Tribal	Sport Futuristico	Gennaio
Pro Boarder	Snowboard	Gennaio

UBI SOFT

Chaos	Azione Avventura	Ottobre
All Star Tennis '99	Simul. Tennistica	Dicembre
Monaco G.P. 2	Corsa	Dicembre
Rayman II	Azione/Avventura	Marzo

C.D. VERTE

Actua Golf	Golf	Ottobre
Pro Pinball Big Race USA	Flipper	Novembre
GTA Platinum	Corse Auto	Novembre
Actua Soccer 3	Calcio	Novembre
Actua Pool	Biliardo	Novembre
The Golf Pro	Golf	Dicembre

C.T.O.

Lost World Platinum	Azione	Novembre
Small Soldier	Azione	Novembre
Dreams	Avventura	Novembre
Atlantis	Avventura	Novembre
Test Drive 4x4	Corsa Auto	Novembre
Croc Platinum	Platform 3-D	Novembre
Test Drive 5	Corsa Auto	Novembre
Fifa '99	Calcio	Novembre
NBA Live '99	Sportivo	Novembre
Knock Out Kings	Pugilato	Dicembre
Tiger Woods '99	Golf	Dicembre
Egypt	Avventura	Dicembre
Ubik	Strategico	Dicembre
Virus	Avventura	Gennaio
Big Air Snowboarding	Snowboard	Febbraio
Rollerball	Sportivo	Febbraio
Tiny Tank	Azione 3-D	Febbraio
Indiana Jones	Azione 3-D	Febbraio
Street Boarders	Sport	Febbraio
Star Con 4	Sparatutto Spaziale	Febbraio
Populous: The Beginning	Simulazione di Divinità	Febbraio
World Cup Cricket	Sportivo	Febbraio
Rugby World Cup	Rugby	Febbraio
Dungeon Keeper 2	Strategia	Febbraio
Need for speed 4	Corse Auto	Febbraio
Road Rash 3-D 2	Corse Moto	Febbraio
Alien Ressurection	Azione 3-D	Febbraio





Riflettori su: Capcom Generations

Abbiamo delle brutte notizie per gli appassionati dei vecchi titoli. Le collezioni di *Capcom Generation* sono sparite da ogni piano d'uscita e ora giacciono nel limbo. La ragione? Beh, abbiamo sentito delle voci riguardo una bella tirata d'orecchie che la Sony avrebbe dato alla Capcom, perché non si tratta di giochi 3-D. Quello che vogliamo sapere è: qual è la differenza tra *Generations* e la serie *Museum* della Namco?

Giochi in Uscita in USA

GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

Novembre

3DO/Cyclone Studios	Azione/Strategia	Army Men 3-D
3DO/Cyclone Studios	Sparatutto/Strategia	Uprising X
989 Studios	Danza	Bust-A-Groove
989 Studios	Sport	NBA ShootOut '99
989 Studios	Football	NCAA GameBreaker '99
989 Studios	Corse	Rally Cross 2
989 Studios	Azione	Twisted Metal 3
Accolade	Tavola da Neve	Big Air Snowboarding
Accolade	Corse	Test Drive 5
Activision	Azione/Sparatutto	Apocalypse
Activision	Sparatutto	Asteroids
Activision	Azione	Tai-fu
ASC	Azione/Sparatutto	Dead in the Water
ASC	Corse	Jeff Gordon Racing
Ascii	Biliardo	Backstreet Billiards
Atlus	Corse	Bomberman Phantasy Racing
Atlus	Azione	Bomberman World
Atlus	Avventura	Eggs of Steel
Atlus	Picchiaduro	Guilty Gear
Capcom	Classici	Street Fighter II Col.
Crystal Dynamics	Azione 3-D/Platform	Akuji the Heartless
Eidos	Azione	Ninja: Shadow of Darkness
Eidos	Azione/Avventura	Tomb Raider 3
Electronic Arts	Pallacanestro	NBA live '99
GT Interactive	Azione	Beavis & Butthead Do Hollywood
GT Interactive	Azione/Avventura	Duke Nukem: A Time to Kill
GT Interactive	Platform	Oddworld: Abe's Exoddus
GT Interactive	Corse	Streak
Hasbro	Azione	Centipede
Hot B	Pesca	Black Bass with Blue Marlin
Interplay	Azione/Platform	Earthworm Jim 3-D
Interplay	Azione/Platform	Messiah
Konami	Azione/Avventura	G-Shock
Konami	Picchiaduro	Kensai – Sacred Fist
MGM Interactive	Azione	Tiny Tank: Up Your Arsenal
Midway	Simulazione	RC Stunt Copter
Mindscape	Azione	Rat Attack
Mindscape	Corse	Wrecking Crew
Psygnosis	Combattimento Spaziale	Colony Wars: Vengeance
Psygnosis	Strategia	Global Domination
Psygnosis	Strategia/Rompicapo	Lemmings
Radical Ent	Hockey	ESPN Digital Games: National Hockey
Sony CEA	Azione/Avventura	A Bug's Life
Sony CEA	Azione 3-D/Platform	Crash Bandicoot: Warped
Sony CEA	Sparatutto in Prima Persona	Legion
Square/EA	Azione/GDR	Brave Fencer Musashi
Square/EA	Picchiaduro	Bushido Blade 2
Square/EA	GDR	Xenogears
Take 2	Tipo Zelda	Monkey Hero
Tecmo	Azione/GDR	Kagero Deception II
THQ	Azione/Avventura	Rugrats
THQ	Picchiaduro	Shao Lin
Titus	Azione/Avventura	Superman
Ubi Soft	Combattimento tra Macchine	S.C.A.R.S.
Interplay	Football	VR Football '99
Working Designs	GDR	Lunar: Silver Star Story Complete

Dicembre

Acclaim	Simulazione	Constructor
Activision	Sparatutto in Prima Persona	Quake II
Electronic Arts	Calcio	FIFA '98
Electronic Arts	Golf	Tiger Woods '99
Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II
GT Interactive	Azione/Sparatutto	Invasion From Beyond
Interplay	Combattimento Spaziale	Star Trek: Klingon Academy
Konami	Festa	Poy Poy 2
Psygnosis	Azione/Avventura	The Contract
Shaba Games	Corse	Slipgroove
Sony CEA	Azione	Dark Guns
THQ	Wrestling	WCW/NWO Thunder
Working Designs	Platform 2-D	Silhouette Mirage

ALTRE USCITE DEL QUARTO TRIMESTRE

Accolade	Azione	StarCon
Accolade	Corse	Test Drive: Off Road 2
Ascii	Combattimento tra Mech	Armored Core: Project Phantasma
Ascii	Orrore	Clocktower 2
Bandai	Picchiaduro	Critical Blow
Bandai	Platform	Tail Concerto
Electronic Arts	Azione/GDR	Dungeon Keeper 2
Electronic Arts	Pallacanestro	NBA Live '99
Electronic Arts	Strategia	Populous: in the Beginning
Infogrames	Corse	Snow Racer
Interplay	Gioco d'Azzardo	Caesars Palace II
Midway	Azione	Assault
Psygnosis	Strategia	Sentinel 2
TIG Publishing	Fantasy	Kingdom II: Shadoan

GIOCHI PER IL PRIMO TRIMESTRE '99

Gennaio

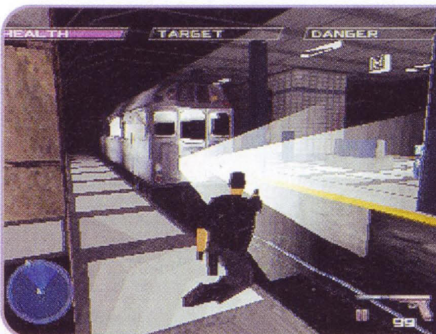
989 Studios	Baseball	NCAA Final Four
Crystal Dynamics	Azione 3-D/Avventura	Legacy of Kain: Soul Reaver
KOEI	Picchiaduro	Destrega
Psygnosis	Sparatutto Spaziale	Blast Radius
Psygnosis	Golf	Pro 18 World Tour Golf
Psygnosis	Azione	Psybadek

Febbraio

989 Studios	Azione/Avventura	The Diabolical Adventures of Tobu
989 Studios	Azione/Avventura	Syphon Filter
989 Studios	Azione/Avventura	Xena: Warrior Princess
Konami	Azione/Avventura	Silent Hill
Namco	Platform 3-D	Pac Man 3-D

Marzo

989 Studios	Sport	Xtreme 3-D
Res Storm Interactive	Azione	Rainbow Six



Riflettori su: Syphon Filter

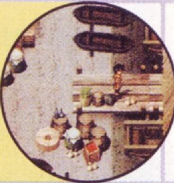
Qualche mese fa, questo gioco spuntò fuori dal nulla e catturò l'attenzione di tutti quanti. Ora è tornato nell'oscurità. Sembra che dovremo aspettare fino a febbraio per poterci giocare. I comunicati stampa lo descrivevano come un incrocio tra *Metal Gear* e *GoldenEye*, ma la nostra prima impressione fu che il titolo aveva poco a che vedere con entrambi. A noi sembrò più uno sparatutto d'azione. Vedremo quando uscirà.

I PIÙ ATTESI DA PSM



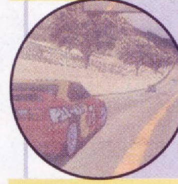
1 ▸ Legacy of Kain: Soul Reaver

Siamo rimasti molto male quando abbiamo scoperto che questo gioco è stato rinviato a gennaio, ma ora che mancano solo un paio di mesi, la nostra eccitazione è al massimo, sbrigatevi...



2 ▸ Suikoden II

Il primo *Suikoden* è stato uno dei migliori GDR mai apparsi su PlayStation (secondo alcuni il migliore). Abbiamo provato la demo giapponese venduta con *Metal Gear* e sembra veramente eccezionale. Rimanete sintonizzati!



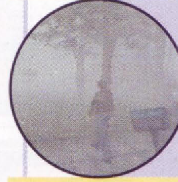
3 ▸ R4: Ridge Racer Type 4

Sì, ritorna *Ridge Racer*! Sembra sia passata un'eternità di tempo dal precedente. Non è ancora stata comunicata una data d'uscita ufficiale, ma speriamo di non dover attendere molto!



4 ▸ FIFA 99

Qui a PSM il grande appassionato di *FIFA* è il buon Luca Carta. Continua a fare le crocette sul calendario per sapere quanti giorni mancano all'uscita di questo gioco. Comunque tutta la redazione non vede l'ora di far partire il nuovo campionato di calcio virtuale.



5 ▸ Silent Hill

Stiamo morendo dalla voglia di vedere qualcosa di più su questo che si presenta come il prossimo successo horror della Konami. Sarà qualcosa d'innovativo o semplicemente un clone di *Resident Evil*? Per ora non possiamo azzardare ipotesi.



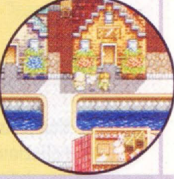
6 ▸ Time Crisis 2

Ecco un altro grande gioco compatibile con la pistola Guncon. Ogni sparatutto prodotto dalla Namco vale oro. Dopo aver buttato una montagna di soldi nella versione da sala giochi di *Time Crisis 2*, possiamo dirvi con certezza che questo titolo è un vero sballo.



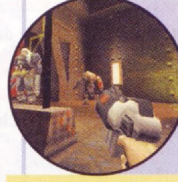
7 ▸ Tomb Raider III

Okay, ammettiamo di essere dei fan della signorina Lara. Non vediamo l'ora di poter nuovamente giocare con lei... ehi, cosa avete capito?!? Noi stiamo parlando della sua prossima avventura. *Tomb Raider III* sarà all'altezza delle nostre aspettative?



8 ▸ Lunar Silver Star Complete

Carlo è stato completamente affascinato da questo gioco. Bisogna dire che tutti gli amanti dei GDR classici adoreranno questo titolo. Chi ci ha già giocato su Sega CD sa di cosa stiamo parlando.



9 ▸ Quake 2

Finalmente anche i possessori di PlayStation potranno giocare con questo classico. Naturalmente non sarà possibile collegarsi online con altri giocatori, ma *Quake 2* ha molte altre buone caratteristiche.



10 ▸ Final Fantasy VIII

Bene, rieccoci di nuovo. NON VOGLIAMO che questo gioco ci scombini la vita per i prossimi mesi! Non uscirà per un bel pezzo, quindi lasciamo perdere. Non controlla il nostro destino. Possiamo fare a meno... a meno della sua bella, bellissima grafica... (sob!).

Recensioni

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale la pena comprare e quali lasciar perdere.

Giochi del Mese

Chiaro e semplice, nello stile PSM



Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnati questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli e apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto da 1 a 5.

La Scala di Giudizi di PSM

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco. Così quando ci prepariamo a recensire un gioco continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?". Per sintetizzare il valore generale del gioco, abbiamo deciso di usare una scala di giudizi a cinque stelle. Abbiamo optato per questa soluzione per evitare fastidiose speculazioni sui classici giudizi in percentuale. Così, se assegniamo cinque stelle a un gioco, garantiamo che non potrà deludere nessuno, quindi potrete comprarlo a scatola chiusa!

Il Vero Volto di un Voto

5 – **Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!**

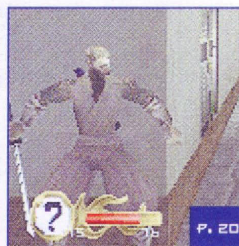
4 – **Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!**

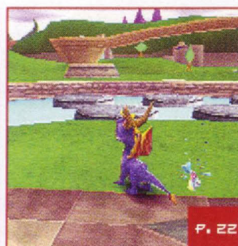
3 – **Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.**

2 – **Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.**

1 – **Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.**


P. 20


P. 20


P. 22


P. 24

Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca!

- Azure Dreams ✪✪✪1/2
- Batman and Robin ✪✪1/2
- Blasto ✪✪✪
- Bottom of the 9th '99 ✪✪1/2
- Breath of Fire III ✪✪✪✪1/2
- Broken Sword ✪✪1/2
- C&C Red Alert Retaliation ✪✪✪✪
- Cardinal Syn ✪✪
- Crime Killer ✪✪
- C: The Contra Adventure ✪✪
- Curcuit Breakers ✪✪✪✪
- Dead or Alive ✪✪✪✪1/2
- Deathtrap Dungeon ✪✪
- Devil Dice ✪✪✪✪✪
- Diablo ✪✪✪✪1/2
- Einhänder ✪✪✪✪1/2
- Elemental Gearbolt ✪✪✪
- Final Fantasy Tactics ✪✪✪✪
- Fox Sports Soccer '99 ✪1/2
- Future Cop: L.A.P.D. ✪✪✪
- G. Darius ✪✪✪
- Granstream Saga, The ✪✪✪1/2
- Gran Turismo ✪✪✪✪✪
- Heart of Darkness ✪✪✪✪1/2
- HotShots Golf ✪✪✪✪
- Int'l Superstar Soccer '98 ✪✪✪✪
- Jersey Devil ✪✪✪1/2
- Kartia ✪✪✪✪
- Madden NFL '99 ✪✪✪✪
- Master of Monsters: DoG ✪1/2
- Mega Man Legends ✪✪✪✪
- MLB '99 ✪✪✪
- Mortal Kombat 4 ✪✪✪1/2
- Moto Racer 2 ✪✪✪
- N2O ✪✪1/2
- NCAA Football '99 ✪✪✪✪
- NFL Blitz ✪✪✪✪1/2
- NFL GameDay '99 ✪✪✪✪✪
- NFL Xtreme ✪✪1/2
- NFS III: Hot Pursuit ✪✪✪✪1/2
- Parasite Eve ✪✪✪
- Pocket Fighter ✪✪✪1/2
- Resident Evil 2 ✪✪✪✪✪
- Road Rash 3-D ✪✪✪
- Saga Frontier ✪✪1/2
- San Francisco Rush ✪✪
- Sentinel Returns ✪1/2
- Speed Racer ✪✪
- Spice World ✪✪
- Tales of Destiny ✪✪✪✪
- Team Losi RC Racer ✪✪1/2
- Tekken 3 ✪✪✪✪✪
- Theme Hospital ✪✪✪✪
- Thunder Force V ✪✪✪1/2
- TOCA Touring Car Champ. ✪✪✪✪
- Tombi! ✪✪✪✪
- Trap Gunner ✪✪✪✪
- Triple Play '99 ✪✪✪
- Turbo Prop Racing ✪✪✪✪
- Vigilante 8 ✪✪✪✪1/2
- VR Baseball '99 ✪✪✪1/2
- Wargames: Defcon 1 ✪✪✪
- World Cup '98 ✪✪✪1/2
- WWF Warzone ✪✪✪✪
- X-Men Vs. Street Fighter ✪✪✪

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET: http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Db-Line

HAI UN VUOTO DI MEMORIA?

RIEMPILO CON JOYTECH!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per **PLAYSTATION** nelle versioni a **1 mb**, e nelle nuove **4 mb** e **8 mb** con centinaia di blocchi dove salvare la vostra posizione o i vostri tornei.
Disponibili anche nella versione **NINTENDO 64** a **256k** e **1 mb** e per **SEGA SATURN** con **8 mb** di capacita'.



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 - INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

The Unholy War





PRODOTTO	Eidos
SVILUPPO	Crystal Dynamic
GENERE	Azione/Strategia



◄ Vi divertirete come matti durante i combattimenti per due giocatori sugli strani mondi alieni di *The Unholy War*.

AZIONE PER DUE AL SUO MASSIMO

Visto l'altissimo numero di titoli per PlayStation usciti quest'inverno è difficile trovarne qualcuno che emerga davvero. *The Unholy War* della Crystal Dynamics può non avere quello che serve per diventare un successo incredibile, ma propone un intrigante sistema di gioco in grado di attirare la vostra attenzione.

The Unholy War è incentrato sulla guerra senza fine di due tribù aliene: i Tekno e gli Arcani. Questa trama poco originale fa da sfondo a una meccanica di gioco semplice ma decisamente divertente. Ciascun esercito è provvisto di sette differenti guerrieri. Ognuno con le sue debolezze e i suoi punti di forza. L'azione ruota attorno agli scontri uno contro uno di questi soldati. Per riuscire a vincere sarà necessario conoscere perfettamente le caratteristiche di tutti e 14 i combattenti.

The Unholy War ha due modalità di gioco. La prima è la divertente modalità "mayhem", nella quale i soldati delle due fazioni si affrontano in una serie di battaglie a eliminazione diretta. Questa meccanica ricorda l'opzione "Team Battle" presente in moltissimi picchiaduro dell'ultima generazione. Ciò che però lo differenzia dagli altri titoli del genere è l'importante ruolo strategico che gioca l'arena in cui si svolge la battaglia. Questo può influenzare la scelta dei personaggi e la tattica di combattimento. La seconda modalità ha una maggiore componente strategica. Anche se questa opzione aggiunge spessore al gioco, non è divertente come la modalità "mayhem".

Logicamente The *Unholy War* dà il meglio di sé quando ci giocate con un amico. Il computer è tutt'altro che incompetente (specie ai livelli di difficoltà più alti), ma questo titolo è stato esplicitamente realizzato per le sfide tra più giocatori e non esprime le sue piene potenzialità quando si gioca da soli.

La grafica è abbastanza buona e la velocità rimane sempre elevata anche quando lo schermo è pieno di esplosioni e di altri elementi grafici. Il suono è semplicemente fantastico. Coloro che hanno la fortuna di avere la PlayStation collegata a un buono stereo, andranno in estasi per le raffinatezze sonore di questo gioco.

Se stavate cercando un titolo per ravvivare le vostre serate con gli amici, *The Unholy War* è proprio ciò che fa per voi. Coloro che però vogliono un gioco per le serate solitarie o una profonda esperienza strategica, forse è meglio che cerchino altrove.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	4.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ La velocità è alta e non rallenta mai
▲ La musica e gli effetti sonori vi strabilieranno
▲ I numerosi personaggi e le belle ambientazioni permettono un maggiore coinvolgimento
▼ E' troppo forte la differenza tra la difficoltà media e quella alta nel gioco in solitario
▼ La modalità strategica impallidisce di fronte alla modalità mayhem per due giocatori

VOTO FINALE PSM:
Un ottimo gioco per quando siete in due



Tenchu

VOLETE ESSERE UN NINJA? ECCO LA VOSTRA OCCASIONE

Tenchu era già un ottimo gioco quando uscì in Giappone, ma i grandi miglioramenti apportati in questa versione per l'Occidente lo rendono uno dei titoli più interessanti del 1998. L'Activision ha fatto un magnifico lavoro migliorando il gioco sotto ogni aspetto e la Halifax ci ha regalato un'ottima traduzione in italiano. Potrete scegliere di giocare sia nei panni del ninja Rikimaru che in quelli della kunoichi (ninja femmina) Ayame. Il gioco consiste di 10 missioni, cioè due in più rispetto alla versione giapponese. I nuovi livelli sono ben realizzati e molto difficili da portare a termine. Anche l'intelligenza artificiale dei nemici è stata migliorata. Ora le guardie si comportano in modo più realistico specialmente quando riescono a vedervi. Se deciderete di giocare a *Tenchu* come se si trattasse di un normale gioco d'azione, lo potrete finire in poche ore. In realtà la sfida sta nel riuscire ad arrivare alla fine del livello senza essere mai visti dai nemici. Ogni volta che finite una missione con un





PRODOTTO	Activision
SVILUPPO	Sony M. E. (Giappone)
GENERE	Azione 3D/Spionaggio



◄ In *Tenchu* dovrete riuscire a rimanere nell'ombra e arrivare alle spalle del nemico senza che nessuno possa vedervi in faccia.

voto alto verrete ricompensati con alcuni nuovi speciali oggetti ninja. Per allungare la longevità del gioco, l'Activision ha previsto che ogni livello possa avere tre differenti configurazioni. In questo modo potrete rigiocare una determinata missione e scoprire che è cambiata la disposizione dei nemici e degli oggetti.

La grafica è ben realizzata anche se non è ai livelli di *Metal Gear Solid*. Le musiche sono davvero ben fatte. La colonna sonora è eccezionale. A parte qualche eccezione, tutti i fondali sono molto convincenti e riescono a riprodurre fedelmente l'atmosfera del Giappone feudale. Anche l'angolo d'inquadratura è stato ritoccato per dare al giocatore una migliore visione della situazione. Purtroppo in alcuni momenti la gestione della visuale non funziona al meglio, soprattutto quando vi muovete dopo aver camminato rasenti al muro. Come tutti i giochi moderni, anche *Tenchu* è compatibile con le vibrazioni del Dual Shock. Un'altra nota negativa riguarda gli ultimi livelli del gioco. Dopo aver affrontato ministri corrotti e commercianti senza scrupoli, vi ritroverete improvvisamente a combattere con delle surreali presenze demoniache. Questa escursione nel mondo del fantastico rovina un po' l'atmosfera "realistica" delle prime missioni. In ogni caso *Tenchu* rimane un pietra miliare per tutti coloro che amano la storia giapponese e il mito dei "guerrieri dell'ombra".

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Ambienti ricchi e ben disegnati
▲ Quintali di armi, oggetti e giocattoli ninja
▲ Ottime sequenze non interattive parlate in italiano
▲ Il metodo di controllo e il sistema d'inquadratura sono stati migliorati
▼ In certi momenti verrete inspiegabilmente avvistati
▼ Certi livelli fantastici non si addicono allo stile del gioco

VOTO FINALE PSM:
Tenchu è un'esperienza che deve essere assaporata lentamente





PRODOTTO Tecmo
SVILUPPO Tecmo
GENERE Azione/Strategia

L'idea alla base di *Deception II* è decisamente perversa. Il gioco vi ricompenserà in base alla vostra cattiveria. I miseri umani vostri simili diverranno le vostre prede.

Kagero: Deception II

IL BELLO DI ESSERE CATTIVI

Kagero: Deception II è uno dei pochi titoli che sfidano qualsiasi classificazione. Non si tratta propriamente di un gioco di strategia e non si può definire neanche un gioco d'azione, ma la sua meccanica è così divertente che non sarà facile smettere di giocarci.

La prima innovazione di *Kagero: Deception II* è che voi vi ritroverete nei panni del cattivo. Controllerete una ragazza di nome Millenia e la vostra missione sarà quella di uccidere gli uomini che vagano all'interno di svariati castelli.

Per eliminare gli esseri umani, la "dolce" Millenia usa un'infinità di trappole mortali. In ogni stanza potrete piazzare tre tipi diversi di trabocchetto (da soffitto, da pavimento e da parete) in modo da poter colpire, spappolare, soffocare o bruciare i vostri nemici. Posizionando astutamente le vostre trappole potete creare delle combo veramente micidiali in grado di distruggere i nemici nel modo più doloroso possibile. Inoltre dovrete anche preoccuparvi di sopravvivere sfuggendo ai loro attacchi ed evitando di cadere vittime delle vostre stesse trappole. Ogni volta che eliminerete un nemico verrete ricompensati con alcuni bonus che vi serviranno per costruire nuovi trabocchetti.

E' questo originale sistema di gioco che rende *Kagero* speciale, infatti ultimamente non è facile trovare dei titoli così strani e innovativi. Dovrete pianificare il posizionamento delle trappole e usare tutta la vostra abilità per sfuggire ai nemici.

Grazie a questo mix di strategia e di azione, *Kagero* riesce ad attirare gli appassionati di entrambi i generi. Anche se la presentazione lascia un po' a desiderare, il gioco è realizzato con molta cura e attenzione.

La Tecmo ha fatto un ottimo lavoro e ha dimostrato che anche un titolo così difficile da classificare può essere un prodotto di prima qualità. Anche se non dovesse influenzare il modo di giocare sulla PlayStation, *Deception II* ha comunque fatto la sua ottima figura. Tutti coloro che hanno apprezzato il primo capitolo di questa serie, non si faranno sicuramente sfuggire questo ottimo seguito. Anche chi cerca una nuova e soddisfacente esperienza di gioco potrebbe gradire questo salto nel lato oscuro.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

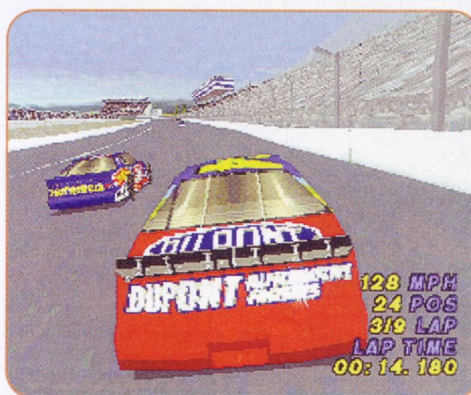
▲ Offre una rara combinazione di azione e strategia al massimo livello
▲ Musica e atmosfera eccellenti
▲ L'ottimo disegno dei personaggi dà sapore alla storia
▼ La presentazione non è un granché
▼ Non è permesso il controllo analogico

VOTO FINALE PSM: FINALMENTE UN GIOCO DECISAMENTE INNOVATIVO



NASCAR '99

IL GIOCO DI QUEST'ANNO SEMBRA TROPPO SIMILE ALLA VERSIONE PRECEDENTE



PRODOTTO EA Sports
SVILUPPO Stormfront Studios
GENERE Corse

I fan del campionato *NASCAR* troveranno in questo gioco tutto quello che vogliono, ma i giocatori più smaliziati rimarranno delusi.

Negli Stati Uniti *NASCAR '98* è stato uno dei 13 giochi per PlayStation a vendere più di un milione di copie. Questo grandissimo successo è stato ottenuto grazie all'enorme popolarità che questo tipo di gare ha negli USA, in realtà il gioco non era assolutamente nulla d'eccezionale. Questo seguito riesce a migliorare ogni aspetto del suo predecessore, ma malgrado ciò rimane sempre un titolo mediocre. Negli ultimi anni, la maggior parte dei giochi di corse della EA Sport sono stati caratterizzati da una grafica granulosa poco nitida e da un deprimente uso dei colori. *NASCAR '99* ha qualche miglioramento rispetto al passato. Ora il gioco è più luminoso e la grafica è molto più curata, ma nonostante tutto è ancora lontano dagli standard raggiunti da *Gran Turismo*. Fortunatamente non ci sono troppi poligoni che spuntano dal nulla e la velocità del gioco è decisamente elevata.

Troverete 31 piloti moderni (tra cui Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Bill Elliot) assieme a sei grandi del passato (Richard Petty e Cale Yarborough, tanto per nominarne un paio) e avrete la possibilità di gareggiare su 17 circuiti. I (pochi) fan italiani della classe NASCAR saranno sicuramente soddisfatti di ritrovare tutti gli elementi del vero campionato. L'unico rimpianto è la totale assenza del Daytona International Speedway tra le piste selezionabili. Esaminando con attenzione la giocabilità di questo titolo spuntano fuori altri piccoli difetti. Tra i principali c'è lo scarso metodo di controllo. Anche se *NASCAR '99* è compatibile col controller analogico, il sistema di sterzata sembra essere troppo scattoso. Il Dual Shock è sfruttato bene. Sentirete vibrazioni di diversa intensità a seconda di ciò che succede sullo schermo. Tuttavia 15 delle 17 piste su cui potrete gareggiare, hanno praticamente una forma ovale. L'unica cosa di cui vi dovrete preoccupare è quella di settare la macchina per andare al massimo della velocità e poi continuare a curvare a sinistra. Vi stancherete molto presto! Nell'insieme *NASCAR '99* non sarebbe un brutto prodotto, ma fa una figura pessima se lo confrontiamo con altri giochi di corse usciti ultimamente per PlayStation. In poche parole consigliamo questo titolo solo ai superappassionati del campionato NASCAR, gli altri conservino i soldi per qualcosa di più vario ed emozionante.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	3
CONTROLLO	2.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Rispetto al gioco dello scorso anno ci sono stati dei miglioramenti grafici
▼ Gli effetti sonori sono generici e la musica non è un granché
▼ La presentazione è standard e lenta
▼ Il sistema di controllo è scarso anche con un joypad analogico

VOTO FINALE PSM: QUESTO GIOCO SODDISFA SOLO I MANIACI DELLA CLASSE NASCAR



Spyro the Dragon







PRODOTTO
Sony CEA
SVILUPPO
Insomniac
GENERE
Platform/Avventura



◄ I nemici sono abbastanza facili da battere, la cosa più difficile è riuscire a raggiungerli per poterli sfidare.

LA NUOVA MASCOTTE SONY VOLA FINALMENTE A CASA VOSTRA

All'inizio di una delle stagioni più calde per il mercato di videogiochi PlayStation, la Sony ha deciso di scatenare la sua arma segreta: il supersimpatico *Spyro the Dragon*. Questo divertente platform 3-D è dotato di una grafica veramente strabiliante. I personaggi sono realizzati con uno stile umoristico e i fondali sono tra i più estesi mai visti su PlayStation. Nei panni di un giovane drago membro del Clan delle Bestie Mitiche, dovrete improvvisamente assumervi la responsabilità di salvare i vostri amici più anziani dalle grinfie di Gnasty Gnorc. Per portare a termine la missione, Spyro dispone di un alito fiammeggiante, di piccole ali che permettono di planare e di due lunghe corna da conficcare nel sedere dei cattivi. Il vostro scopo sarà quello di girare per i vari livelli alla ricerca dei vostri compagni che sono stati tramutati in statue di ghiaccio. Durante la missione imparerete a usare nuovi tipi di attacchi e a sfruttare i poteri che vi donano alcune fatine. Inoltre, per completare veramente i livelli dovrete trovare tutte le gemme nascoste nell'ambiente. Il sistema di gioco di Spyro è incredibilmente vario. Viaggerete per le paludi, attraverserete posti magici ed esplorerete antichi castelli. Ogni ambientazione è realizzata con grandissima cura grafica, vi sentirete veramente parte di quei mondi fantastici. Tutto in *Spyro* è al massimo livello, l'aspetto visivo è eccezionale, il metodo di controllo è ultra preciso e le animazioni sono impeccabili. La sola cosa che sembra fuori luogo è la colonna sonora che somiglia alla musica che si sente dal medico. A dispetto della giocabilità coinvolgente e di alcune trovate veramente intelligenti, Spyro non riesce a guadagnarsi il giudizio a cinque stelle. Infatti, anche se questo gioco all'inizio è molto divertente, alla lunga perde un po' del suo fascino. Nessuno dei nuovi mondi che scoprite offre elementi veramente innovativi in grado di suscitare un'emozione più forte. Spesso avrete la sensazione di fare sempre le stesse cose. La mancanza di elementi o avvenimenti memorabili rovina un po' un gioco che altrimenti sarebbe stato un vero capolavoro. Malgrado questa nota negativa, *Spyro* ha ancora abbastanza fascino per entusiasmare soprattutto i giocatori più giovani.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	2.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	2.5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ La splendida grafica rende Spyro uno dei giochi d'avventura meglio realizzati
▲ Il simpatico draghetto ha abbastanza personalità per affascinare anche un pubblico adulto
▼ Il sistema di gioco non ha vere novità una volta passati i primi due mondi
▼ La musica della colonna sonora è scarsa e fuori luogo

VOTO FINALE PSM:
UN BUON PLATFORM CON UN PERSONAGGIO SIMPATICO, MA NON UN CLASSICO
4

Bust-A-Groove

IL RITMO CONQUISTA LA PLAYSTATION



Preparatevi a scatenarvi, perché è assolutamente impossibile stare fermi quando si gioca a *Bust-A-Groove*. Questo gioco musicale è semplicemente irresistibile sia da giocare che da guardare. Il concetto base è piuttosto semplice, dovrete solamente eseguire delle sequenze col D-Pad e premere dei pulsanti a tempo per far ballare il vostro personaggio. Lo scopo del gioco è riuscire a fare passi di danza sempre più spettacolari per poter battere tutti ballerini vostri avversari. Anche se la meccanica ricorda un po' il mitico *Parappa*, *Bust-A-Groove* permette una maggiore libertà. Infatti il giocatore potrà sempre scegliere tra due possibili passi da collegare al movimento precedente. Ogni volta che premete il pulsante fuori tempo, il vostro personaggio smetterà di ballare e dovrete ricominciare tutto da capo. Per rendere il tutto più divertente, gli sviluppatori della Enix hanno anche inserito la possibilità di effettuare delle mosse speciali per ostacolare il vostro avversario. All'inizio le cose saranno un po' frustranti, ma dopo che ci avrete preso la mano non sarà facile riuscire a staccarsi dal gioco. La grafica è estremamente colorata e ci sono numerosissime animazioni per ogni ballerino. La digitalizzazione dei movimenti è stata effettuata da alcuni famosi ballerini americani e giapponesi e sono stati riprodotti moltissimi stili di danza: disco, hip-hop, new york vogue e techno.
A migliorare ulteriormente *Bust-A-Groove* ci sono le varie musiche di sottofondo associate ai vari ambienti di gioco. Ci sono 10 personaggi selezionabili più 4 nascosti da sbloccare durante il gioco. Coloro che non hanno saputo resistere e si sono comprati la versione giapponese del gioco avranno notato alcuni problemi di sincronia tra la barra lampeggiante che vi indica quando premere il pulsante e il ritmo della musica. Questo difetto è stato completamente risolto nella versione PAL.
Se state cercando un gioco divertente per ravvivare le vostre feste, allora non potete farvi sfuggire *Bust-A-Groove!*





PRODOTTO
Sony
SVILUPPO
Enix
GENERE
Musicale



◄ Anche i più impacciati tra voi potranno eseguire dei passi di danza degni dei migliori ballerini da discoteca.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

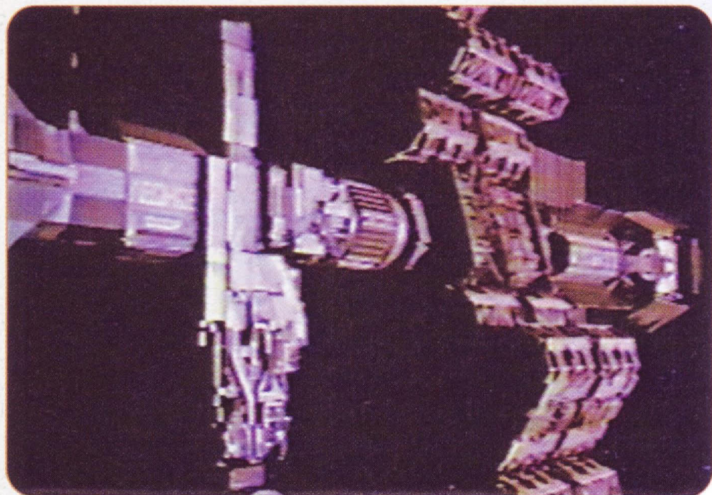
RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Moltissime animazioni digitalizzate con grande cura
▲ Divertentissima modalità a due giocatori
▲ Irresistibili musiche di sottofondo
▲ Quattro personaggi da scoprire e una modalità nascosta
▼ Un po' difficile per chi non ha il senso del ritmo

VOTO FINALE PSM:
UN GIOCO CHE SCATENERÀ IL BALLERINO CHE C'È IN VOI!



Colony Wars: Vengeance



▲ Gli incrociatori da guerra sono veramente enormi e hanno delle sezioni mobili.





PRODOTTO
Psygnosis
SVILUPPO
Psygnosis Liverpool
GENERE
Sparatutto Spaziale



◄ Non è facile concentrarsi sul bersaglio quando attorno si ha una vista mozzafiato come questa.

IL COMBATTIMENTO SPAZIALE AL SUO MASSIMO LIVELLO

Il *Colony Wars* originale era uno sparatutto spaziale ben realizzato. La sua visuale in terza persona, il controllo perfetto e l'incredibile sensazione di velocità lo rendevano il migliore gioco di questo genere mai realizzato su PlayStation. Oltre a una grafica spettacolare CW aveva anche una storia avvincente che poteva concludersi diversamente a seconda di come venivano portate a termine alcune missioni! Anche se può sembrarvi impossibile, *Colony Wars: Vengeance* riesce a migliorare ogni aspetto del suo predecessore, diventando la nuova pietra di paragone per il genere sparatutto spaziale.

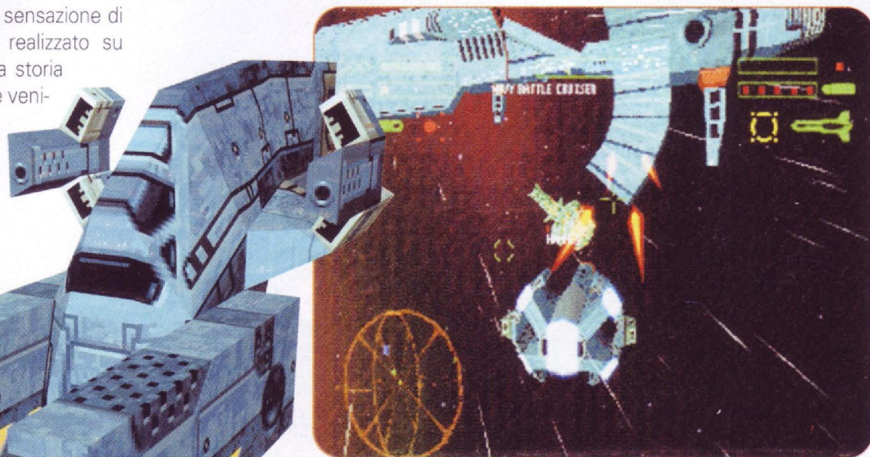


▲ Avrete nuove devastanti armi per potervi vendicare della Lega dei mondi liberi.

Il progetto grafico delle astronavi è molto sofisticato. Piloterete cinque diversi caccia spaziali dotati di una velocità da far impallidire quelli visti nel primo capitolo della serie. Anche il movimento nello spazio è stato migliorato e ora le astronavi sono decisamente più manovrabili. Potrete giocare a *Vengeance* anche se la vostra abilità di volo è estremamente scarsa. Vi basterà puntare le armi sui nemici e spararli mentre gli volate incontro. Tuttavia la bellezza del gioco sta nell'affinare le proprie doti di pilota ed eseguire spericolate evoluzioni per evitare il fuoco nemico. Per aumentare l'aspetto epico del gioco, le navi ammiraglie sono ora di dimensioni incredibili e hanno delle parti animate che ruotano mentre si spostano nello spazio.

Il modo in cui è realizzato l'universo vi lascerà senza fiato. Già dalla prima missione il gioco dà prova delle sue caratteristiche grafiche coinvolgendovi in uno spettacolare combattimento tra la Terra e la Luna. Una delle novità più interessanti che troverete sono le missioni all'interno dell'atmosfera. Volerete a pochi passi da terra esplorando alcuni pianeti alieni. Oltre che ai nemici, dovrete prestare attenzione anche al terreno. Le nuove armi migliorate vi faranno sbavare, ma il combattimento tra astronavi non è l'unico punto di forza del gioco. Infatti le missioni sono molto complesse e per andare avanti dovrete riuscire a raggiungere alcuni obiettivi specifici.

La storia si svolge un centinaio di anni dopo il primo gioco ed è ancora raccontata per mezzo di splendide sequenze filmate in FMV. Se amate i combattimenti spaziali, allora *Colony Wars: Vengeance* non può certo mancare nella vostra collezione. Questo seguito riesce in un compito praticamente impossibile: migliorare il primo *Colony Wars!*



▲ La velocità di gioco è incredibile. Anche gli esperti del titolo precedente faranno fatica ad abituarsi.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	5
SONORO	5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	4.5

LONGEVITÀ: 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ LA GRAFICA SURCLASSA QUELLA DELLO SCORSO ANNO
- ▲ IL PROGETTO DELLE NAVI È INCREDIBILE
- ▲ LA FISICA E I CONTROLLI RENDONO POSSIBILI DELLE NUOVE MANOVRE DI VOLO
- ▲ IL GIOCO È MOLTO, MOLTO VELOCE
- ▲ LE MOLTE RAMIFICAZIONI FANNO SÌ CHE DIFFICILMENTE VEDRETE DUE VOLTE LO STESSO FINALE

VOTO FINALE PSM:

IL COMBATTIMENTO SPAZIALE NON È MAI STATO COSÌ DIVERTENTE!





PRODOTTO: 989 Studios
SVILUPPO: Idol Minds Digital Enter.
GENERE: Snowboard

◄ Troverete sempre un? ringhiere su cui scivolare. Questa manovra è molto spettacolare e facile da eseguire. Potete anche ruotare su voi stessi e fare altre acrobazie.

Cool Boarders 3

GRANDI NOVITA' IN QUESTO TERZO CAPITOLO

Per realizzare il terzo gioco dedicato alla serie *Cool Boarders*, la Sony si è rivolta a un nuovo programmatore. A giudicare dai risultati possiamo dire che è stata una mossa azzeccata. Le prime due versioni del gioco realizzate dalla Uep Systems riscossero un buon successo, forse anche perché non c'erano altri titoli decenti dedicati allo snowboard. *Cool Boarders* era abbastanza divertente e la competizione halfpipe introdotta del secondo capitolo era veramente coinvolgente. Pensavate che non ci fosse più spazio per grandi novità? Bene, *Cool Boarders 3* è un gioco decisamente migliore sotto tutti gli aspetti. In pratica, l'unica cosa lasciata intatta oltre al titolo è la tipica atmosfera di questa serie.

Assieme a un nuovo metodo di controllo e a una simulazione più realistica delle leggi fisiche, *CB3* ha una gran varietà di eventi da affrontare. Potrete competere nella Discesa Libera, nello Slalom, nell'Half Pipe. I percorsi per questi eventi sono situati su sei diverse montagne, tre delle quali possono essere sbloccate solo dopo aver completato la modalità Torneo. Il progetto delle piste è perfetto. Sono lunghe, divertenti e vi permettono di scegliere lo stile con cui affrontarle. La Discesa Libera è piena di salti, ostacoli e oggetti su cui scivolare con la tavola. In effetti non ci sono delle piste vere e proprie.

Il nuovo sistema di controllo e il maggior realismo di gioco contribuiranno ulteriormente a farvi sentire liberi dai percorsi obbligati che caratterizzavano i titoli precedenti. In *CB3* potrete eseguire moltissime acrobazie che possono anche essere unite in spettacolari combo. Ci anche due nuovi tasti, uno per la funzione "afferra" e un altro per scivolare sugli oggetti non innevati. Tutto questo fa sì che sia più facile eseguire delle acrobazie mozzafiato. Il tempismo negli atterraggi a volte risulterà un po' frustrante, ma un'apposita barra per i salti vi faciliterà le cose. Sfortunatamente le animazioni di molte acrobazie non sono delle migliori. Capita spesso di non capire chiaramente quello che sta facendo il vostro personaggio mentre è sospeso a mezz'aria. Questo difetto è più evidente nell'Half Pipe.

Concludendo, *Cool Boarders 3* è il migliore gioco sullo snowboard finora uscito su PlayStation. Attenzione però che dopo il periodo natalizio usciranno molti altri titoli di questo tipo.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3.5
SONORO	2.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Un sacco di piste ampie e divertenti
- ▲ Le acrobazie sono numerose e facili da eseguire
- ▲ Ci sono un sacco di punti in cui fare salti spettacolari
- ▲ I personaggi sono molto belli e vestono all'ultima moda
- ▼ Le animazioni delle acrobazie sono confuse e poco chiare
- ▼ L'atterraggio dopo i salti è un po' troppo difficile

VOTO FINALE PSM: 4
Fare snowboard in casa non è mai stato così divertente

Bushido Blade 2

TROPPE NOVITA' IN QUESTO ATTESO SEGUITO DI BUSHIDO BLADE

Con l'uscita del primo *Bushido Blade*, la Square si è guadagnata un posto tra i migliori produttori di picchiaduro. Quel gioco era pieno di idee innovative e aveva una giocabilità del tutto differente rispetto ad altri titoli dello stesso genere. Purtroppo *Bushido Blade* aveva anche una serie di problemi. La risposta dei personaggi ai comandi del giocatore era un po' lenta, la grafica poteva essere sicuramente migliore e il sistema di combattimento richiedeva un po' di pazienza per essere compreso. Inoltre l'effetto "fortuna" giocava un ruolo troppo importante. Dopo un anno la Square ha fatto uscire un seguito nel tentativo di correggere i problemi che affliggevano il primo titolo. Sfortunatamente le cose non sono andate come dovevano. Tanto per iniziare, il sistema di combattimento è cambiato così tanto che persino i veterani del primo titolo dovranno reimparare tutto da capo. Invece di avere un tasto di parata e tre di attacco, *Bushido Blade 2* è stato semplificato con solo due tasti d'attacco. Il tasto di parata è completamente sparito. L'unico modo per bloccare una spadata avversaria è contrattaccare. Se la vostra lama incrocerà quella del nemico allora parerete il colpo. La velocità di risposta ai comandi è stata aumentata, purtroppo ora i personaggi dispongono di un minor numero di mosse. Ciascun combattente può ora eseguire solo pochi tipi di attacchi. Infine, il dettaglio grafico dei personaggi è stato enormemente migliorato a scapito degli ambienti. Ora si può vedere solamente l'area immediatamente circostante al personaggio e il resto dell'arena viene visualizzato solo quando vi spostate. Questo problema è più grave di quanto si possa immaginare. Urterete spesso contro muri e rocce che appaiono improvvisamente sullo schermo. Concludendo, *Bushido Blade 2* è più un remake che un vero seguito. I cambiamenti fatti dalla Square renderanno felici soprattutto i giocatori che hanno trovato il primo capitolo troppo difficile. *Bushido Blade 2* sembra un gioco originale piuttosto che il seguito di un altro titolo. Provatelo se non avete mai giocato col primo, altrimenti è preferibile affittarlo.



PRODOTTO: Square/EA
SVILUPPO: Lightweight
GENERE: Picchiaduro

◄ Anche se la grafica è stata migliorata, questo gioco poteva sicuramente essere realizzato meglio.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

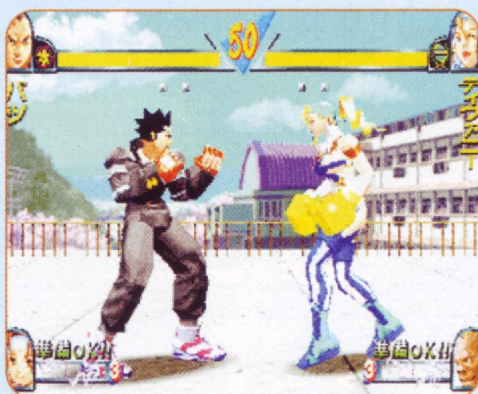
LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ I controlli semplificati attireranno anche il giocatore medio
- ▲ I personaggi bonus vi faranno venire voglia di giocare ancora
- ▲ La grafica dei combattenti è molto dettagliata
- ▼ Non è stato aggiunto niente di innovativo
- ▼ Gli ambienti visualizzati solo in piccole porzioni creano dei problemi

VOTO FINALE PSM: 3
Il titolo di questo gioco poteva essere "Bushido Blade Remix"

Rival Schools: United by Fate





PRODOTTO
Capcom
SVILUPPO
Capcom
GENERE
Picchiaduro

◄ Con questo strano gioco la Capcom riporta a scuola gli appassionati di picchiaduro.

FINALMENTE UN GIOCO DOVE POTRETE PICCHIARE I VOSTRI INSEGNANTI



Rival Schools è sicuramente uno dei picchiaduro Capcom meno famosi. La conversione PlayStation arriva però con così tante novità da renderlo un ottimo gioco. Ci sono delle nuove modalità extra e quattro nuovi personaggi racchiusi in due dischi di puro divertimento. Il primo disco contiene la conversione diretta del titolo visto nelle sale giochi, mentre il secondo presenta una versione più bilanciata del gioco con una serie di modalità e opzioni aggiuntive.
Rival Schools funziona praticamente come qualsiasi gioco della serie di *Street Fighter*, ma la Capcom ha aggiunto anche molte nuove caratteristiche tratte da altri titoli. Le mosse speciali e le combo sono piuttosto facili da eseguire e questo rende *Rival Schools* immediato e divertente. E' come se questo titolo fosse stato realizzato per far divertire i giocatori meno esperti.
Sfortunatamente a volte gli scontri di *Rival Schools* risultano un po' caotici a causa delle moltissime esplosioni e degli effetti speciali che riempiono lo schermo, i fan di *Marvel vs. Capcom* sanno esattamente di cosa stiamo parlando.
Rival Schools potrà non essere al livello di *Tekken 3* o *Dead or Alive*, ma il suo scopo non è questo. Il gioco è una celebrazione della genialità della Capcom in fatto di picchiaduro ed è comunque una delle conversioni più accurate disponibili attualmente su PlayStation.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	4
CONTROLLO	5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1ª ORA | 1° GIORNO | 1ª SETT. | 2ª SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ I CONTROLLI FACILITATI RENDONO QUESTO GIOCO MOLTO ACCESSIBILE
▲ PRATICAMENTE LA STESSA VERSIONE DELLE SALE GIOCHI SOTTO OGNI PUNTO DI VISTA
▲ IL DISCO BONUS EXTRA PRESENTA NUOVE MODALITÀ E DIFFICOLTÀ
▼ A VOLTE LO SCHERMO PUÒ RISULTARE UN PO' TROPPO CONFUSO

VOTO FINALE PSM:
UNA CONVERSIONE BRILLANTE CON UN SACCO DI EXTRA



Running Wild

A VOLTE NON BASTA UNA BUONA IDEA DI BASE

Il punto di forza di *Running Wild* è sicuramente la sua ambientazione decisamente fuori dal comune. In qualche modo si potrebbe definirlo un semplice gioco di corse, ma quanti altri titoli di questo genere avevano come protagonisti dei super-animali che corrono a piedi?
In *Running Wild* potrete scegliere il vostro corridore tra i sei bestioni selezionabili. A questo punto potrete lanciarvi in una corsa selvaggia attraverso una grande varietà di ambienti. Come al solito, lungo il percorso potrete raccogliere molti potenziamenti che vi daranno una marcia in più rispetto agli avversari. Durante le gare dovrete anche usare la vostra prontezza di riflessi per saltare alcuni ostacoli che vi sbarrano la strada. Basta! Il gioco è tutto qui! Le uniche due cose che dovrete fare sono curvare e saltare. Alla quarta partita vi sarete già scocciati. Quando giocate da soli, lo schermo saetta a 60 fotogrammi al secondo (Wow) e fornisce una grande sensazione di velocità. Peccato che un tale sforzo tecnologico non sia stato supportato da una giocabilità più approfondita. Anche se i circuiti di *Running Wild* nascondono moltissimi segreti, la maggior parte dei giocatori troverà il gioco troppo semplice e poco eccitante.
Running Wild dà il meglio di sé nella modalità per quattro giocatori a schermo diviso. Se avete un Multi Tap e altri tre amici vi potrete divertire un po'. Logicamente la velocità del gioco rallenta in maniera impressionate, ma fortunatamente questo non sembra diminuire il divertimento.



Visto che i protagonisti sono dei simpatici animaloni e che la difficoltà di gioco è veramente bassa, sembra che *Running Wild* sia un prodotto diretto soprattutto a un pubblico più giovane. I buffi effetti sonori servono ad accentuare ulteriormente l'atmosfera da cartone animato. Se state cercando un gioco per passare delle serate spensierate con tutta la famiglia, allora forse *Running Wild* è una buona scelta. A tutti gli altri consigliamo caldamente di provare il gioco. Comprarlo a scatola chiusa potrebbe essere un errore madornale.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	2
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	5
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 1ª ORA | 1° GIORNO | 1ª SETT. | 2ª SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ NELLA MODALITÀ PER UN SOLO GIOCATORE AVRETE UNA FORTISSIMA SENSAZIONE DI VELOCITÀ
▲ IL GIOCO PER QUATTRO GIOCATORI A SCHERMO DIVISO È OTTIMO SE DATE UNA FESTA
▲ DOVREBBE ESSERE ADATTO AD UN PUBBLICO GIOVANE
▼ DIVENTA SUBITO MONOTONO PER VIA DEL SISTEMA DI GIOCO TROPPO SEMPLICE
▼ I LIVELLI NON SONO POI COSÌ DIFFERENTI TRA LORO

PRODOTTO
989 Studios
SVILUPPO
Blue Shift Inc.
GENERE
Corse

◄ Anche se l'idea di base è buona, *Running Wild* non riesce a sviluppare al meglio le sue potenzialità.

VOTO FINALE PSM:
NON PER I GIOCATORI ADULTI, MA DIVERTENTE PER I RAGAZZINI







PRODOTTO
GT Interactive
SVILUPPO
SingleTrac
GENERE
Combattimento tra Macchine

◄ Le armi e le vetture che userete in *Rogue Trip* sono veramente folli. Se amate la distruzione totale vi divertirete molto con questo gioco.

Rogue Trip



LA SINGLETRAC INVITA I GIOCATORI A UN TOUR PANORAMICO

La SingleTrac, società di sviluppo responsabile per *Twisted Metal 1-2*, ha da tempo abbandonato il garage della Sony per diventare una divisione della GT Interactive. Visto che la Sony possiede i diritti della serie *Twisted Metal*, la SingleTrac è stata costretta a inventare un concetto completamente diverso per il suo nuovo titolo di combattimento tra veicoli, *Rogue Trip*.

Invece di incentrare tutto sull'unico scopo di distruggere il nemico, *Rogue Trip* propone un approccio diverso a questo genere di gioco. Ancora una volta dovrete sparare a raffica sui nemici, ma ora lo fate per una nobile causa: proteggere i turisti. Lo scopo del gioco è infatti prendere i turisti e portarli in luoghi panoramici per scattare delle fotografie. Per ogni foto che farete scattare al vostro passeggero guadagnerete dei soldi che vi permetteranno di comprare armi più potenti o di riparare i danni subiti. Nell'arena di gioco ci anche altre vetture armate fino ai denti e affamate di soldi che faranno di tutto per spazzarvi via e soffiarvi i passeggeri. Logicamente anche voi farete lo stesso contro di loro. Da queste premesse nascono i cruenti scontri che caratterizzano *Rogue Trip*. Sembra strano, ma è abbastanza divertente.

All'inizio potrete scegliere tra 11 macchine, ognuna dotata di mosse speciali e caratteristiche differenti. Proprio come nella serie *Twisted Metal*, anche qui potrete prendere dei potenziamenti che aumenteranno le prestazioni della vostra macchina. Il metodo di controllo delle vetture ricorda moltissimo quello di *Twisted Metal 2*, ma in *Rogue Trip* le macchine sono più sensibili e la simulazione delle leggi fisiche è più realistica. Gli ambienti, che spaziano dalla solita Area 51 fino all'aeroporto, sono interattivi e contengono miriadi di aree nascoste. Purtroppo il livello di dettaglio delle arene non è altissimo. Il gioco in sé sembra buono, ma se lo comparate con *Vigilante 8* della Activision, molti difetti diventano più evidenti. *V8* ha una grafica migliore e più dettagliata, inoltre l'azione di gioco è decisamente più veloce.

Se state giocando ancora con *V8*, non avete alcuna ragione per comprare questo titolo. Però, se vi piacciono le atmosfere folli e cercate un gioco di combattimento tra macchine che somigli molto a *Twisted Metal*, questo fa per voi. La SingleTrac ha fatto un buon lavoro nel continuare la tradizione, ma la Activision ha realizzato un gioco più avanzato e avvincente.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	3
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3.5
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1^ ORA · 1° GIORNO · 1^ SETT. · 2^ SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Gli ambienti sono ben progettati e interattivi
▲ Una buona varietà di armi e potenziamenti
▲ Il concetto dei turisti aggiunge più gusto al combattimento
▼ Graficamente V8 è decisamente migliore

VOTO FINALE PSM:
Vigilante 8 rimane il gioco da battere



O.D.T.

EVITATE QUESTO GIOCO O VE NE PENTIRETE

Con l'incredibile successo di titoli di azione/avventura 3-D come *Tomb Raider* o la serie di *Resident Evil*, la Psygnosis ha cercato di buttarsi nella mischia con *O.D.T.* (sviluppato nello studio francese della compagnia). *O.D.T.* (che significa "Or Die Trying", cioè "O Morire Provandoci") racconta la storia di un gruppo di avventurieri che deve trasportare una perla verde fino alla loro patria. Questo magico smeraldo è in grado di fermare un morbo mortale che sta decimando milioni di esseri umani. Le cose sembrano volgere al peggio quando l'astronave si schianta su un pianeta infestato da mutanti. A questo punto potrete scegliere uno dei quattro membri dell'equipaggio e iniziare a esplorare l'ambiente alieno alla ricerca di risorse per riparare la vostra nave e nel tentativo di recuperare la perla verde.

Il gioco presenta un gran numero di livelli e stage con sviluppo non lineare in perfetto stile *Tomb Raider*. Anche le mosse che il vostro personaggio è in grado di eseguire ricordano molto quelle della signorina Croft. Ciascun avventuriero ha le sue caratteristiche e abilità speciali, ma gli obiettivi di ciascun livello sono sempre gli stessi. Potete attaccare fisicamente i nemici usando armi, incantesimi magici o le vostre mani. Nel corso delle missioni guadagnate punti esperienze che vi serviranno per accedere a nuove mosse. Questo aspetto tipico dei GDR è una delle cose migliori di *O.D.T.* A dispetto delle buone premesse di base, questo titolo d'azione 3-D in terza persona inciampa proprio a causa del progetto troppo ambizioso.

Il metodo di controllo del personaggio è lento e poco maneggevole e spesso sarà la causa delle vostre morti. Anche le azioni più semplici come saltare e tirare calci sono eseguite a rallentatore. L'inquadratura automatica è un altro difetto. Non riesce a seguire adeguatamente il vostro personaggio e ha l'irritante tendenza di allontanarsi dal punto dove si svolge l'azione. Di conseguenza è molto difficile mirare a un nemico troppo vicino o nascosto dietro a un oggetto. La combinazione di tutti questi difetti rende questo gioco un'esperienza irritante e frustrante. Peccato perché *O.D.T.* ha una storia piuttosto intrigante e una buona gamma di personaggi. Se la grafica fosse stata più curata e il sistema di gioco più sensibile, forse avrebbe avuto qualche possibilità in più. Statene lontani se non volete buttare i vostri soldi. Noi vi abbiamo avvisato!





PRODOTTO
Psygnosis
SVILUPPO
Psygnosis
GENERE
Azione/Avventura



◄ Se la vostra idea di divertimento è viaggiare in aree desolate cercando di far muovere un personaggio che sembra non voler collaborare, allora avete trovato il vostro gioco.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	2.5
CONTROLLO	1
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 1^ ORA · 1° GIORNO · 1^ SETT. · 2^ SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Quattro diversi personaggi con cui giocare vi danno la possibilità di provare esperienze differenti
▲ Gli elementi GDR danno una certa varietà al gioco
▼ Le grafica spigolosa e poco definita vi riporta alla preistoria della PlayStation
▼ I controlli lenti e poco sensibili vi faranno venire un esaurimento dopo pochi minuti di gioco

VOTO FINALE PSM:
Un altro titolo di azione 3-D affossato da problemi tecnici



C'È CHI LE PARTITE LE COMPRA.

E CHI PRIMA LE NOLEGGIA.

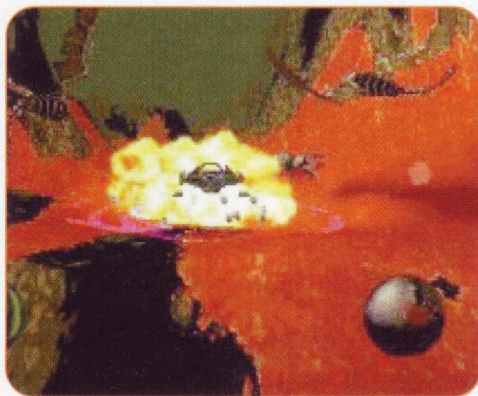
Da Blockbuster puoi comprare tutte le partite che vuoi, scegliendo tra l'ampia e conveniente offerta dei videogames PlayStation. E da oggi le partite puoi anche noleggiarle, prendendo la tua copia tra le tante disponibili. Puoi provare e riprovare il tuo videogame e, se decidi di comprarlo, ti rimborsiamo il prezzo del noleggio. Non hai la console? Noleggiala. Perché l'importante è giocare.

Play A BLOCKBUSTER® Night



http://www.blockbuster.it

V2000





PRODOTTO Interplay
SVILUPPO Shiny
GENERE Azione

◂ Dopo che avrete preso confidenza con il metodo di controllo, quegli schifosi alieni infetti avranno le ore contate.

ALIENI E VIRUS MORTALI IN UNO SPARATUTTO DECISAMENTE UNICO

Tutti i giocatori di vecchia data si ricorderanno di David Braben. Questo geniale creatore di giochi ha dato vita ad alcuni dei titoli più importanti degli Anni '80. *Elite* è sicuramente il suo capolavoro, ma molti di voi si ricorderanno anche del bellissimo *Virus*. Dopo anni di silenzio il geniale David è tornato alla carica con una riedizione di Virus chiamata *V2000*.

In questo sparatutto 3-D siete liberi di muovervi liberamente per lo schermo pilotando una speciale astronave dotata di un solo motore centrale. Il sistema di controllo di *V2000* è decisamente complesso. Il vostro veivolo è dotato di un solo motore a turbina posto al centro. Per potervi spostare in avanti dovrete inclinare il vostro mezzo come un elicottero. All'inizio farete molta fatica, ma col passare del tempo diventerete sempre più bravi e sarete capaci di effettuare acrobazie prima impensabili. Gli ambienti completamente tridimensionali in cui vi muoverete sono realizzati molto bene. Verrete stupiti soprattutto dall'effetto onda delle zone acquatiche. Inoltre potrete distruggere qualsiasi elemento del fondale. Problemi di rallentamento li noterete solo nei livelli più avanzati in cui sono presenti contemporaneamente molti nemici sullo schermo. Nei vari mondi che compongono il gioco dovrete affrontare moltissime missioni che renderanno l'azione sempre varia e frenetica. Proteggerete città, porterete degli umani al vostro centro ricerche e distruggerete gli alveari degli alieni. Per riuscire a impedire che i nemici trasformino la terra in un "Mondo Oscuro" dovrete anche pianificare strategicamente le vostre mosse. A parte la difficoltà di controllo iniziale (che può essere parzialmente risolta grazie alle molte opzioni del gioco), *V2000* è veramente un titolo affascinante. Forse l'azione non sarà frenetica, ma l'ambientazione è davvero coinvolgente. Dopo aver eliminato tutti gli alieni passerete moltissimo tempo a esplorare gli ambienti sia in superficie che sott'acqua. Con oltre 150 nemici, venti armi e una realistica simulazione della realtà, *V2000* è il gioco adatto a chi cerca una sfida più complessa e intrigante.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4.5
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Potrete esplorare qualsiasi angolo della mappa di gioco, perfino sott'acqua
- ▲ Ambienti realistici realizzati con grande cura del dettaglio
- ▲ 30 livelli di gioco che offrono una grandissima varietà d'ambientazione
- ▼ Il metodo di controllo è decisamente complesso
- ▼ Non adatto a chi cerca solo azione

VOTO FINALE PSM: UNA VECCHIA IDEA RIPROPOSTA IN GRANDE STILE



Assault

E' MEGLIO DI CONTRA, MA QUESTO NON CONTA!

Giochi come *Contra* hanno contribuito moltissimo all'evoluzione degli sparatutto. Le varie versioni di questo titolo per Nintendo e Super Nintendo erano delle vere pietre miliari. Sfortunatamente il passaggio 3-D sulla PlayStation non è stato altrettanto glorioso. Infatti, quel semplice sistema di gioco e di controllo si è completamente perso in *Contra: Legacy of War* e nel suo seguito *C: The Contra Adventure*. Due vere delusioni per tutti gli amanti della serie. Quando tutto sembrava ormai buio e triste ecco arrivare una sorpresa: *Assault*. Questo gioco somiglia moltissimo a ciò che ci si aspettava da *Contra* sulla PlayStation.

Il metodo di controllo molto accurato è uno dei punti di forza di *Assault*. Il giocatore è costretto a seguire un cammino fisso, ma come nei giochi della serie di *Crash*, potrete spostarvi liberamente su questo percorso. Un'altra caratteristica ereditata dal topone arancione è la varietà delle inquadrature disponibili durante ogni livello. Si passa dall'azione a scorrimento laterale a visioni dall'alto e di 3/4. Tutto questo serve a mantenere vivo l'interesse dei giocatori. Sfortunatamente il divertimento finisce molto presto, visto che il gioco può essere completato in sole due ore. Per fortuna ci sono due personaggi da interpretare (un uomo e una donna) ognuno dotato di quattro differenti armi potenziabili. Nei vari livelli sono sparsi alcuni bonus, ma alla fine vi resterà comunque una sensazione di amaro in bocca. La musica e gli effetti sonori sono i veri punti di forza di *Assault*. La trama dello 'sbatti fuori i cattivi alieni che hanno invaso il pianeta' non è una gran novità.

Concludendo, *Assault* somiglia molto a un gioco del tipo *Contra*, ma rimane lontano dalla varietà e dal coinvolgimento tipico di quei capolavori. Nonostante qualche gustoso segreto, non c'è ragione per giocare nuovamente a questo titolo. Inoltre l'azione è un po' troppo ripetitiva e priva di momenti veramente emozionanti. Il problema principale di *Assault* è che manca di quel tocco di genio in grado di elevarlo sopra la media. Peccato che anche questa volta i fan di *Contra* rimangano delusi.





PRODOTTO Midway
SVILUPPO Candle Light Studios
GENERE Sparatutto

◂ Quando giocate nei panni del maschio muscoloso avrete armi diverse rispetto a quelle della ragazza intelligente e atletica. Purtroppo le differenze sono solo nell'aspetto fisico.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2.5
SONORO	4
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	2.5

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ La colonna sonora è buona. Gli effetti sonori forniscono un grosso impatto, specie per le esplosioni
- ▲ I controlli sono precisi e l'inquadratura varia spesso
- ▼ Nonostante qualche trucco segreto non c'è ragione per giocare una seconda volta
- ▼ Troppo corto. La durata di una partita per il giocatore medio è di circa due ore

VOTO FINALE PSM: BEN FATTO, MA AVREBBE DOVUTO ESSERE UN PO' PIÙ LUNGO



Formula 1 '98

LA PSYGNOSIS ESCE DI STRADA AL TERZO GIRO



1-2 | 1× CD

PRODOTTO
Psygnosis

SVILUPPO
Visual Sciences

GENERE
Corsa

◄ **Questo gioco è un passo indietro rispetto ai due precedenti. La grafica e la giocabilità sono veramente deludenti.**

La montatura creata dalla campagna pubblicitaria è sicuramente tra le più riuscite degli ultimi anni. I fan della Formula 1 hanno atteso con grande trepidazione l'uscita di questo gioco. Purtroppo le aspettative sono state deluse. Questa nuova versione programmata dalla Visual Sciences non sembra essere all'altezza dei titoli precedenti. La grafica, anche se è molto veloce, non è nulla d'eccezionale. La superficie della pista tende a deformarsi quando si avvicina alla vostra macchina creando sulle strisce laterali un fastidioso effetto seghettato. Inoltre quando ci sono troppe macchine sullo schermo, alcune vengono semplificate fino ad assomigliare a un mattoncino Lego! In modalità Simulazione il realismo di gioco è decisamente scarso. Nei rettilinei sarete velocissimi e supererete un'incredibile quantità di macchine, mentre nelle curve dovrete frenare molto più di quanto fareste in realtà. Anche la simulazione delle leggi fisiche è decisamente carente rispetto allo standard a cui ci hanno abituato altri titoli di corsa come *GT* e *Colin*. A peggiorare il tutto ci sono le vetture controllate dal computer che hanno un'intelligenza artificiale ridicola. Vi verranno addosso da tutte le parti incuranti della vostra presenza. A volte verrete addirittura tamponati! La modalità Arcade rende il gioco più semplice e divertente, ma i veri appassionati di Formula 1 sicuramente non apprezzeranno un giochino in cui bisogna arrivare al traguardo prima che finisca il tempo. Uno dei punti di forza di *Formula 1 '98* sono le numerose opzioni disponibili. Potrete modificare moltissimi parametri e addirittura predisporre il gioco per funzionare su televisori con schermo panoramico. La possibilità di giocare in due contemporaneamente è divertente, ma non abbastanza per salvare questo titolo. Lo consigliamo solo ai veri patiti di Formula 1 e a chi cerca un gioco di guida semplice con poco spessore. Tutti gli altri farebbero meglio a rigiocare con *Formula 1 '97!*

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	2
SONORO	3
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA | 1° GIORNO | 1° SETT. | 2° SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Molto veloce e fluido
▲ Possibilità di giocare in due contemporaneamente grazie allo Split Screen
▲ Ottimo supporto del Dual Shock

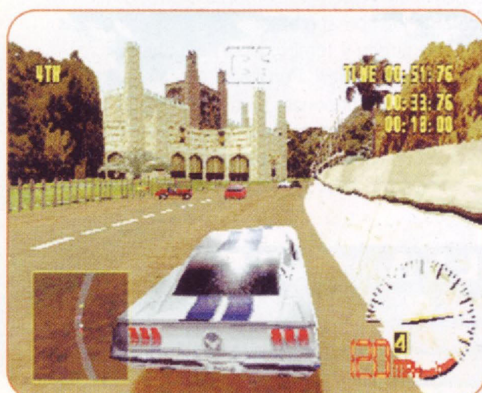
▼ Grafica deludente e piena di difetti
▼ Controllo assolutamente irrealistico delle vetture

VOTO FINALE PSM:

UNA VERA DELUSIONE PER TUTTI I FAN DELLA FORMULA UNO!



Test Drive 5





PRODOTTO
Accolade
SVILUPPO
Pitbull Syndicate
GENERE
Corse



◄ La grafica è davvero incredibile. Guardate il castello sullo sfondo. Gli avversari guidati dal computer sono aggressivi, ma non sempre perfetti.

BUONO! MA NON ABBASTANZA PER BATTERE LA CONCORRENZA

Una cosa è certa, *Test Drive 5* è meglio di *Test Drive 4*. In questa nuova versione è stata aggiunta una modalità per due giocatori in split-screen (schermo diviso) e la grafica è stata migliorata grazie a una risoluzione più alta. Troverete ancora molti modelli di vetture reali che potrete guidare su percorsi estremamente realistici. Nonostante tutti questi miglioramenti, *TD5* ha alcuni fastidiosi difetti!

La grafica è eccezionale e scorre fluidamente alla velocità di 30 fotogrammi al secondo. Gli effetti luminosi sono molto realistici e potrete vedere le ombre degli oggetti riflesse sulla vostra vettura. Gli amanti delle serie riconosceranno molte delle piste di *TD4*, che qui vengono riprodotte in maniera più nitida e dettagliata grazie a una più elevata risoluzione. Le vetture selezionabili sono tantissime. Alcune sono disponibili subito, mentre altre vengono sbloccate nel corso del gioco. Purtroppo tutte le macchine non sembrano comportarsi come la loro controparte reale e si guidano in modo simile anche in modalità Simulazione. I controlli del gioco sono particolarmente efficaci se si usa la leva analogica. Le collisioni hanno ora una fisica 3-D. Questo significa che potrete assistere a incidenti più realistici. Purtroppo quest'effetto è mal realizzato e sembra eseguito al rallentatore. Infine, alcune delle piste non sembrano terminate. L'ambiente circostante presenta dei 'buchi' grafici piuttosto deprimenti. Questo è particolarmente evidente in certe parti del Bleu Ridge Parkway nella Carolina del Nord, dove sembra che l'autostrada sopraelevata galleggi nell'aria. Considerata la qualità della squadra di programmazione che ha realizzato *TD5*, queste mancanze nella realizzazione della grafica sono sorprendenti.

TD5 è un ottimo gioco di corse, ma non raggiunge la qualità di *Gran Turismo* e di *Need for Speed 3*. Le piste speciali, la grafica precisa, la nuova modalità di Replay e le macchine classiche potrebbero essere sufficienti per affascinare i fan estremi di giochi di corse, ma alla fine anche loro rimarranno parzialmente delusi da questo seguito. Sarà per il prossimo anno (speriamo).

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	2.5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	2.5
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ La grafica è molto veloce, pulita e fluida
▲ La serie aveva un assoluto bisogno di questa nuova modalità per due giocatori in split screen
▼ Tutte le macchine hanno un comportamento su strada molto simile
▼ In questo titolo l'intelligenza artificiale dei poliziotti non è stata ben programmata

VOTO FINALE PSM:
BUONO, MA CARENTE SOTTO MOLTI ASPETTI PER ESSERE UN SUCCESSO



Wild 9

CI SI SENTE BENE A ESSERE CATTIVI



Wild 9 non è certo il tipico titolo d'azione. Forse la prospettiva 2-D potrebbe ricordarvi *Earthworm Jim*, ma dopo pochi minuti vi renderete conto che non si tratta del solito platform pieno di personaggi dolci e carini. Per riuscire a progredire nel gioco dovrete sbarazzarvi dei nemici usando metodi violenti e sadici. La tecnica più comune è quella di catturarli con il raggio d'energia e di sbatterli a destra e a sinistra finché non esplodono in mille pezzi. Alcuni livelli sono appositamente studiati per spingervi a eliminare i cattivoni nelle maniere più crudeli (e spesso più ridicole) possibili. Potrete scagliarli contro delle ventole, bruciarli all'interno di pozzi infuocati, fulminarli con dei cavi elettrici o triturarli in delle turbine. Questi sono solo alcuni esempi. Sicuramente *Wild 9* non è un gioco adatto ai teneri di cuore.





PRODOTTO
Interplay
SVILUPPO
Shiny
GENERE
Azione



◄ Uccidere i cattivi non è mai stato così divertente! E' giunta l'ora di fare del male a questo maledetto demone.

Il motore 3-D alla base di *Wild 9* è fatto davvero bene e sfrutta a dovere le caratteristiche della PlayStation. Ci sono effetti di trasparenza e luci fluorescenti che lo rendono una vera festa per gli occhi. A parte qualche livello bonus particolare, *Wild 9* rimane un classico platform a scorrimento laterale. Alcuni problemi di controllo si verificheranno quando aggancerete un nemico col vostro rampino magnetico. Spesso vi capiterà di non riuscire a spostarlo rapidamente sull'altro lato per sbatterlo a terra. A parte questo difetto, torturare i vostri nemici non è mai stato così facile. Se però escludiamo tutti i modi in cui è possibile uccidere i propri avversari, l'azione risulta sempre uguale. Anche se i livelli sono lunghissimi, *Wild 9* diventa noioso quasi subito. Non ci sono dei veri e propri mutamenti nel sistema di gioco. Il tutto si riduce solo a trovare potenziamenti e a uccidere orde senza fine di alieni cattivi. Per dare a *Wild 9* una maggiore varietà sarebbe stato opportuno aggiungere altre sezioni bonus in grado di rendere più varia l'esperienza di gioco. Per concludere possiamo dire che *Wild 9* è divertente se preso in piccole dosi. Sinceramente dopo tanta attesa ci aspettavamo qualcosa di più.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4

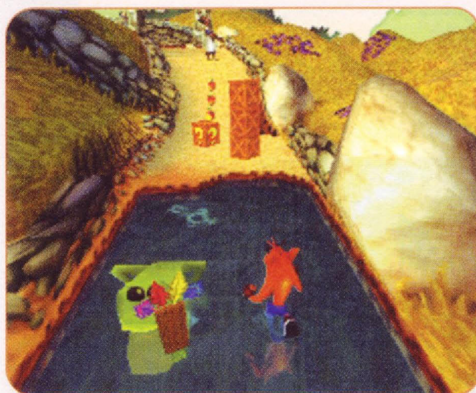
LONGEVITÀ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ In questo gioco vengono sfruttati tutti i migliori effetti grafici della PlayStation
▲ Il gioco è piuttosto veloce e divertente, ma tutto quel sangue... Aspettate, questa è una cosa buona...
▼ Sfortunatamente in questo mondo 3-D il sistema di gioco è principalmente 2-D
▼ I controlli non sono precisi come potrebbero e dovrebbero essere

VOTO FINALE PSM:
QUALCHE BUONA IDEA IN UNO STILE DI GIOCO ORMAI SUPERATO





PRODOTTO
SCEA
SVILUPPO
Naughty Dog
GENERE
Platform



◂ Gli amanti di *Crash* sanno esattamente cosa aspettarsi da questo nuovo capitolo della serie.

Crash Bandicoot 3: Warped

CRASH CI MOSTRA IL VERO POTERE DELLA PLAYSTATION

Il folle Bandicoot di nome Crash torna per la terza volta sulla vostra console preferita. Questa volta il nostro eroe deve viaggiare per 25 livelli alla ricerca dei soliti cristalli rubati dalla controparte malvagia della maschera Aku-Aku. Lo stile di gioco platform è per la maggior parte uguale a quello dei primi due capitoli, quindi potete già farvi un'idea di quello che vi aspetta in *Warped*. Ci sono alcune nuove mosse e tecniche d'attacco che possono essere acquisite dopo aver sconfitto alcuni nemici di fine livello, tra cui il doppio salto e il bazooka spara-frutta. Queste nuove abilità vi saranno utili per poter proseguire nella vostra missione. Nonostante i livelli di *Crash 3* siano molto simili a quelli già visti nelle prècedenti avventure, ci sono alcune simpatiche novità in grado di renderli comunque divertenti. Inoltre ci sono tre speciali schermi bonus: il jet ski, il biplano e la motocicletta. Ognuno permetterà al giocatore di sperimentare una nuova modalità di gioco. Purtroppo nessuno dei tre livelli risulta particolarmente divertente. La grafica del gioco è spettacolare come al solito. La potenza della PlayStation viene sfruttata al massimo da questo gioco. Per esempio: l'effetto acqua del livello "Jet Ski" è il migliore mai visto su PlayStation, addirittura superiore a quello di altri titoli dedicati solo a corse di motoscafi. Ogni volta che portate a termine un livello, sbloccherete uno speciale Time Trial (Corsa a Tempo). In questo modo potrete rigiocare alle sezioni già completate nel tentativo di fare il tempo migliore per poi salvarlo sulla Memory Card. Questa opzione rende il gioco ancora più divertente in quanto tornerete spesso a giocare nella speranza di battere il risultato di un vostro amico o quello dei programmatori della Naughty Dog. Il gioco è un po' troppo corto. Un giocatore esperto in platform può completare *Crash 3* (senza scoprire alcun segreto) in sole 3 ore. Malgrado la possibilità di sfidare il tempo e la voglia di scoprire tutti i segreti, il gioco rimane comunque un po' troppo scarso. A parte questo, il gioco è comunque il massimo per tutti i fan di *Crash*. Se vi siete divertiti con i primi due, non fatevi sfuggire il terzo capitolo delle avventure del Bandicoot più famoso al mondo... lo adorerete.



NHL '99

MA COSA E' SUCCESSO?!?

Dopo lo splendido *NHL '98* ci aspettavamo tutti qualcosa di spettacolare da questo nuovo gioco sull'hockey. Il titolo dello scorso anno è stato infatti uno dei migliori mai dedicati a questo sport. A parte alcuni problemi riguardanti l'intelligenza artificiale dei giocatori e dei portieri controllati dal computer, *NHL '98* è stato un vero mito per gli amanti dell'hockey. *NHL '99* è riuscito a sistemare questi problemi. Ora i giocatori senza palla si muovono in modo più intelligente ed è più complesso riuscire a segnare. Purtroppo la cattiva notizia è che la giocabilità di questo nuovo capitolo sembra essere decisamente peggiorata. Il primo grosso problema si trova nelle animazioni. Ora sono più scattose di quelle viste in *NHL '97* e il gioco risulta meno chiaro e piacevole da vedere. Questo difetto si riflette anche sul metodo di controllo dei giocatori che tendono a essere meno reattivi ai vostri comandi. Anche se decidete di usare il metodo di controllo analogico, le cose non sembrano migliorare di molto. Ora potrete godervi degli scontri fisici ancora più spettacolari di quelli visti precedentemente. A parte questi problemi con la grafica e le animazioni,



PRODOTTO
Electronic Arts
SVILUPPO
Electronic Arts
GENERE
Sport/Hockey



◂ Anche ai portieri piace tirare qualche colpo, cosa che difficilmente accade nella realtà.

NHL '99 ha molte più opzioni di quanto vi immaginiate. A parte le solite modalità di campionato e partita singola, il gioco offre anche un'utile sezione che insegna come affinare le proprie capacità di allenatore. Il commento di sottofondo è sicuramente il migliore disponibile per le simulazioni di questo sport, ma gli effetti sonori sono stati ammorbiditi. Per questa ragione gli impatti tra giocatori risultano meno "impressionanti" di quelli sentiti nel titolo precedente. Come nelle partite vere, anche qui possono scoppiare delle risse sul campo. Purtroppo questa opzione risulta un po' troppo noiosa e ripetitiva... la seconda volta che giocate la disabiliterete subito. L'unica novità interessante di *NHL '99* è la barra per la potenza del tiro. In questo modo potrete calibrare con precisione ogni vostro tiro in porta. A parte questo, non c'è nulla di veramente innovativo da giustificare l'acquisto di questo nuovo Hockey della EA Sports da parte di chi ha già uno dei titoli precedenti. Per chi non li ha, *NHL '99* rimane sempre la scelta migliore.

PAGELLA ★ PSM — Crash Bandicoot 3: Warped

GRAFICA	5
SONORO	4
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1ª ORA – 1° GIORNO – 1ª SETT. – 2ª SETT. – 1° MESE – 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Se non comprate *Crash 3* non scoprirete mai quello che la PlayStation può realmente fare
▲ Il controllo del personaggio è stato ulteriormente migliorato
▼ I nuovi livelli di gioco non hanno abbastanza profondità da convincervi a rigiocarci spesso
▼ Il gioco base, senza segreti e Time Trial, è decisamente troppo corto

VOTO FINALE PSM:
Un grande gioco, in perfetto stile Crash



PAGELLA ★ PSM — NHL '99

GRAFICA	3
SONORO	4
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1ª ORA – 1° GIORNO – 1ª SETT. – 2ª SETT. – 1° MESE – 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ E' più immediato e coinvolgente per i novellini
▲ L'intelligenza artificiale dei giocatori è di ottimo livello
▼ Le animazioni scattose ne rovinano l'aspetto e la giocabilità
▼ Non è divertente come il suo predecessore. E' un po' un passo indietro

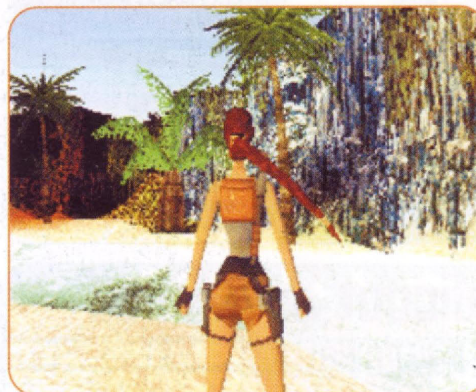
VOTO FINALE PSM:
Questo gioco poteva essere molto meglio!



Tomb Raider III



▲ In ogni livello ci sono più enigmi, più nemici e più strade da seguire. *TRIII* non si può certo definire un gioco noioso.





PRODOTTO
Eidos
SVILUPPO
Core Design
GENERE
Azione 3D



◄ Ecco l'arsenale di Lara. Tra le varie armi potete riconoscere una pistola Desert Eagle, un MP5, un lancia razzi, un lancia granate e il classico fucile subacqueo.

LARA CROFT È TORNATA PIÙ IN FORMA CHE MAI!

Diciamocelo chiaramente: i possessori di PlayStation si dividono in due categorie: quelli che amano *Tomb Raider* e quelli che lo odiano. Chi non sopporta le avventure di Lara può tranquillamente smettere di leggere questo articolo. Infatti la terza avventura della bella archeologa non riuscirà certo a fargli cambiare idea!

Tutti gli altri sappiano che questo è sicuramente il più grande capitolo della saga di Lara. Anche se la struttura base è sempre la stessa, *Tomb Raider III* offre alcune interessanti novità in grado di dare un'esperienza di gioco più divertente e varia. La prima grande novità sta nel susseguirsi non lineare dei livelli. Dopo che avrete completato la prima missione in India, potrete accedere ad altre tre locazioni (London, Nevada, Sud Pacifico) che si possono affrontare nell'ordine che preferite. Ogni missione è composta da tre grandi livelli più un nemico finale. Risolte le prime quattro avventure, partirete per l'ultima in Antartico. I livelli di *TRIII* non sono grandi e dispersivi come quelli del secondo titolo e possono essere ultimati prendendo strade differenti. Questa libertà di movimento contribuisce moltissimo ad aumentare la longevità del gioco.

Inoltre potrete trovare nuove armi, usare nuovi mezzi di trasporto, indossare nuovi abiti, fare nuove azioni e uccidere un'infinità di nuovi nemici che vanno dai soliti umani agli animali in via d'estinzione. L'intelligenza artificiale dei vostri avversari è stata migliorata, quindi dovrete impegnarvi a trovare nuove tecniche di combattimento per poterli sconfiggere. L'equilibrio tra azione ed esplorazione è stato rivisto, rendendo la giocabilità di questo terzo capitolo molto più simile a quella del primo.



▲ Questa buffa motoretta a quattro ruote è solo uno dei tanti mezzi che Lara userà nel corso della sua avventura. Salirete anche a bordo di una canoa.

Dal punto di vista grafico, *TRIII* offre una risoluzione leggermente migliore e dei piacevoli effetti luminosi in tempo reale. A parte questo rimangono tutti i soliti problemi, come i fondali poco chiari a causa di un infelice uso dei colori e i poligoni dei personaggi si sovrappongono con quelli degli ambienti. Dopo aver visto *Metal Gear Solid* e la demo di *Kain II*, la grafica di *Tomb Raider* sembra decisamente antiquata e poco curata. L'ultima avventura di Lara è compatibile col Dual Shock e col controller analogico (una leva muove il personaggio, mentre l'altra serve per guardarsi attorno).

Come sempre non è facile dare un giudizio finale a un gioco della saga *Tomb Raider*! Ancora una volta ci troviamo di fronte a un aggiornamento di un titolo uscito 3 anni fa. Nonostante la giocabilità migliorata e le tante novità, Lara sembra mantenere a fatica il passo coi tempi. A parte questo, *TRIII* è sicuramente il titolo più vario, lungo e divertente della serie. Se amate Lara non fatevelo sfuggire.

◄ Gli ambienti esterni sono stati realizzati in modo più realistico grazie ai nuovi poligoni triangolari usati dalla Core.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	3
SONORO	4
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ
5 4 3 2 1 ★
1ª ORA | 1° GIORNO | 1ª SETT. | 2ª SETT. | 1° MESE | 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ Ottima progettazione dei livelli
▲ L'intelligenza artificiale dei nemici è stata migliorata
▲ Più equilibrio tra le parti d'azione e quelle d'esplorazione
▼ Grafica non all'altezza dei titoli della nuova generazione
▼ Giocabilità troppo simile a quella dei capitoli precedenti

VOTO FINALE PSM:
La più varia e divertente avventura di Lara!



M&G'98

actua SOCCER 3

Un eccezionale realismo 3D.



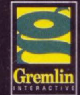
actua SPORTS











www.gremlin.co.uk

"LA" SIMULAZIONE CALCISTICA CON UN TESTIMONIAL D'ECCEZIONE.

"ACTUA SOCCER 3" in Italia porta la firma di George Weah e ricrea l'atmosfera e le emozioni delle partite di calcio giocate in stadi di fama mondiale.

Il gioco é una perfetta combinazione fra simulazione e realismo, grazie alle visuali, agli effetti sonori, ai commenti e al migliorato sistema di controllo sulle azioni.

- Tutte le squadre del campionato italiano di serie A e B.
- Possibilità di creare team scegliendo fra 10.000 giocatori.
- Commenti "in diretta" di Daniele Massaro.
- Nuovo sistema di allenamento per far pratica sui movimenti e sulle scelte tattiche.
- Fino a 8 giocatori in rete o via modem.

Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

FIFA 99





PRODOTTO
Electronic Arts

SVILUPPO
EA Sports

GENERE
Calcio



◀ La grafica è stata ulteriormente migliorata e i personaggi si muovono con maggiore fluidità. La EA ha messo il massimo dell'attenzione nella realizzazione di *FIFA 99*.

IL PIU' COMPLETO GIOCO DI CALCIO PER LA PLAYSTATION

Quando il gioco si fa duro... la EA Sports pubblica *FIFA 99*. La nuova versione di questa popolarissima serie di calcio è determinata a sbaragliare ogni concorrente con un'infinità di novità grafiche e modifiche alla giocabilità.

I giocatori controllati dal computer hanno ora una nuova intelligenza artificiale che li rende degli avversari più temibili. Anche i vostri compagni eseguono dei movimenti "senza palla" decisamente più efficaci per poter costruire delle spettacolari azioni d'attacco. I portieri semi-automatici hanno un comportamento estremamente reale e sui calci d'angolo intercettano al volo i cross in area. E' possibile scegliere la velocità tra cinque disponibili. In questo modo vengono accontentati sia coloro che preferiscono un'azione stile sala giochi, che gli appassionati di un calcio più tranquillo e strategico. La risposta ai comandi è estremamente rapida e precisa, in questo modo potrete eseguire ogni tipo di azione, tiro e passaggio con estrema facilità.

La novità più interessante è la possibilità di effettuare finte in grado di disorientare l'avversario e smarcarsi così per un buon tiro in porta.

Anche dal punto di vista della grafica troviamo molte innovazioni. Ora i calciatori hanno diverse altezze e possono eseguire moltissime nuove azioni (tra cui le stoppate di petto) grazie a un approfondito lavoro di digitalizzazione dei movimenti effettuato dai programmatori della EA. Gli effetti luminosi sono in tempo reale e contribuiscono ad aumentare notevolmente il realismo del gioco.

Se tutto questo non dovesse essere abbastanza, la EA ha incluso 220 squadre e 12 nazionali. Oltre ai vari campionati e tornei classici, è presente anche una Super Lega Europea in cui si affrontano le migliori squadre di club del vecchio continente. Logicamente sarà ancora possibile creare, vendere e scambiare i giocatori del vostro team ideale.

Per facilitare le cose, è presente anche un'opzione "Inizio Rapido" (Quickstart) che permette di iniziare a giocare senza dovere passare per tutti i vari menu.

FIFA 99 ha talmente tante opzioni che è in grado di soddisfare sia i giocatori più avanzati, fissati con le varie tecniche di gioco, che i novellini in cerca di solo divertimento.



▲ I nuovi effetti luce in tempo reale contribuiscono a rendere il gioco ancora più realistico.



▲ A parte l'aspetto scimmiesco dei giocatori nelle inquadrature ravvicinate, guardare *FIFA 99* è come assistere a una vera partita di calcio.



▲ Anche se l'intelligenza artificiale dei portieri è stata migliorata, segnare in *FIFA* è sempre estremamente facile.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	4.5
SONORO	5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4.5

LONGEVITÀ: 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Molto più curato e profondo rispetto alle altre versioni
- ▲ Telecronaca in italiano di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi
- ▲ Il metodo di controllo è estremamente fluido e intuitivo
- ▲ 220 squadre, 12 nazionali, 20 nuovi stadi e un'infinità di campionati a cui partecipare

VOTO FINALE PSM:

La EA Sports è sempre più vicina alla perfezione!



ACCESSORIATE LA VOSTRA PLAYSTATION

PARTE 2

Lo scorso numero ci siamo concentrati sull'invasione di controller che incorporano la nuova tecnologia Dual Shock. La nostra opinione finale è che la maggior parte delle cose in circolazione siano solo dei maldestri tentativi di far soldi sfruttando la moda del momento. In questo numero siamo lieti di presentare la seconda ondata di nuovi accessori per PlayStation. Questa volta ci siamo concentrati sulle interfacce più innovative. Partiamo dall'attesissima PocketStation della Sony per arrivare a pistole a infrarossi dal look veramente cattivo. La ciliegina finale è l'incredibile sedia Intensor (imbottita di altoparlanti). Ricordate che molti di questi accessori non sono importati ufficialmente in Italia, quindi potrete trovarli sole nei negozi specializzati di videogiochi. Ora finalmente saprete cosa farvi regalare per Natale. Il futuro della PlayStation è in questo articolo!!!

La Potenza PORTATILE

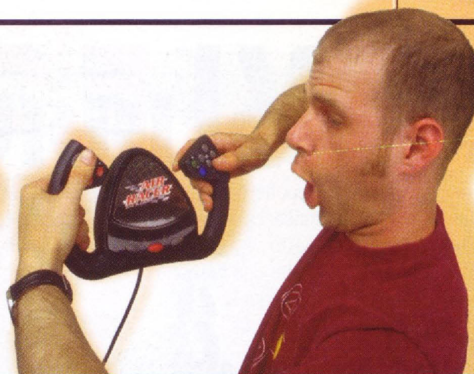


Pocket Station Sony

Costruttore: Sony CEA
Disponibilità: Primavera '99

La PocketStation della Sony si collega alla porta della memory card della PlayStation e si usa come una normale scheda di memoria per il salvataggio dei dati. Questa meraviglia offre molto di più di quanto immaginiate. All'interno c'è un processore RISC a 32 bit che può lavorare indipendentemente dalla PlayStation. Per interagire con la PocketStation avrete a disposizione cinque tasti e uno schermo LCD con una risoluzione 32x32 punti. Nella parte superiore c'è una porta a infrarossi che permette di scambiare informazioni con le altre PocketStation. Questo prodotto può aprire miriadi di possibilità per i giocatori di PlayStation. Non solo può essere utile per i giochi (per esempio, potete fare allenare un personaggio per un GDR mentre siete lontani dalla vostra PlayStation), ma può anche memorizzare i vostri messaggi personali e svolgere le mansioni di una rubrica elettronica. Per avere maggiori informazioni andate subito a leggere l'articolo nella sezione Monitor di questo mese.





Air Racer

Costruttore: SC&T America Inc.
Costo Previsto: £ 160.000 (circa)

L'Air Racer è il primo esemplare di un nuovo tipo di controller per videogiochi. La tecnologia alla base di questi apparecchi è in giro già da un po' di anni, ma solo di recente è diventata abbastanza economica da attirare l'attenzione delle ditte produttrici di accessori PlayStation. L'Air Racer è basato sul principio della moto ottica. In poche parole avrete in mano un volante che non è collegato a nessun dispositivo. Giratelo e vedrete la vostra vettura sterzare. L'Air Racer è stato progettato specificatamente per i titoli di corse, ma può anche essere utilizzato con altri giochi. Tutti i tasti possono essere riconfigurati e sul lato destro c'è una leva analogica da usare come acceleratore.

Uno dei maggiori difetti di questo controller innovativo è la difficoltà di calibrare la sua sensibilità. Vi ci vorrà un sacco di tempo per regolare il controller ogni volta che cambiate gioco. Questo è male! Inoltre il prezzo non è tra i più accessibili. Consigliamo l'Air Racer solo agli appassionati di periferiche super-tecnologiche che hanno soldi da buttare via.



The Hammerhead

Costruttore: Cyberstuff
Costo Previsto: £ 130.000 (circa)

L'Hammerhead funziona sullo stesso concetto dell'Air Racer. La differenza principale è che ha la forma di una cloche di volo piuttosto che di un volante. L'Hammerhead è costruito con dei materiali solidi ed è privo di parti mobili. Come l'Air Racer, può essere usato spostandolo nello spazio senza bisogno di nessuna base. La disposizione dei tasti è unica e si spera che sia funzionale. Non sappiamo ancora se la leva in cima sarà digitale o analogica.

Come l'Air Racer, anche l'Hammerhead potrebbe avere dei problemi col metodo di regolazione della sensibilità. Terremo d'occhio tutti i nuovi controller che sfrutteranno questo tipo di tecnologia. Appena avremo possibilità di provarne uno in maniera approfondita vi faremo sapere se vale la pena di spenderci "qualche" lira. Tenete sotto controllo la sezione di Monitor per conoscere tutta la verità.



DIVERTIMENTO PER QUATTRO SENZA CAVI

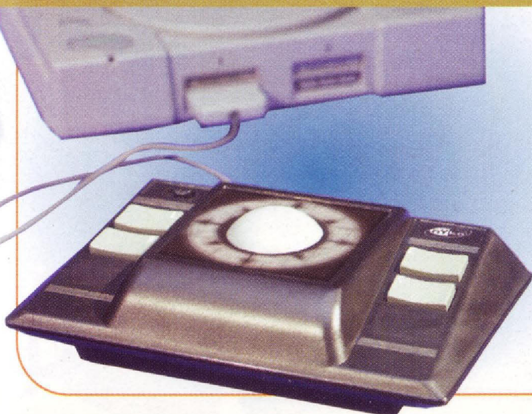
Ascii Wireless Pad

Costruttore: Ascii
Costo Previsto: £ 90.000 (circa)

I normali joypad senza cavo non possono essere usati con le prese Multi Tap. I canali a infrarosso usati da questi controller sono solo due. Giocando in quattro le frequenze si sovrappongono e causano interferenze. Questo è stato un grosso errore dei produttori. Non si sono resi conto che proprio quando si gioca in tanti si sente la necessità di essere liberi da quei fastidiosi cavi che tendono a intrecciarsi tra loro. Beh, la Ascii ha finalmente trovato una soluzione. Prossimamente immetteranno sul mercato dei nuovi controller senza cavo a quattro canali. L'Ascii Wireless Pad verrà venduto insieme a due controller, ma sarà possibile aggiungerne altri due per quadruplicare il divertimento. Finalmente non correrete più il rischio di rimanere strangolati tra i cavi! .



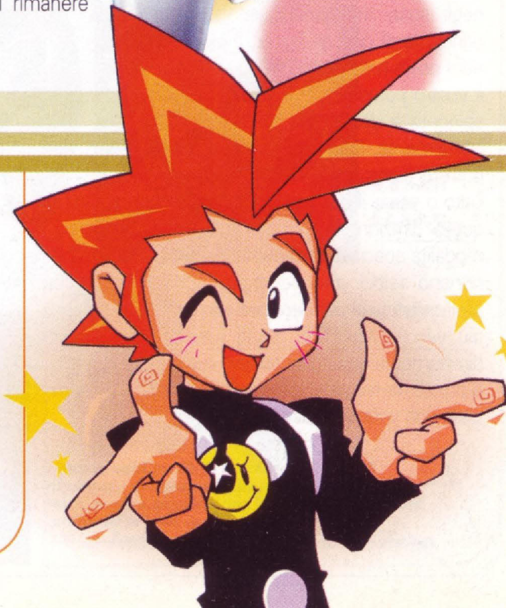
il ritorno di un classico!!



Trac Ball

Costruttore: Nyko
Costo Previsto: £ 75.000 (circa)

Incredibile, era dai tempi dell'Atari che non si sentiva più parlare di questo tipo di controller! Questa periferica che ci ricorda il glorioso passato dei videogiochi è molto più utile di quanto possiate immaginare. La trac ball potrebbe migliorare il controllo di giochi strategici come *Command and Conquer*, sparatutto tipo *N2O* e collection di classici (incluso il nuovo *Centipede 3D* della Hasbro). Recensiremo questa signorina appena la avremo tra le mani.



ARMATEVI E GIOCATE

Virtual Pistol



Costruttore: Gamesource
Costo Previsto: Non comunicato

A nostro parere questa è la migliore pistola a infrarossi disponibile per PlayStation. Oltre ad avere una forma molto realistica, ha anche tutto quello che serve per facilitarvi la vita (fuoco a ripetizione, ricarica automatica e altro ancora). Logicamente la Virtual Pistol è compatibile sia con la GunCon che con il normale standard per pistole a infrarossi. È anche disponibile un pedale da usare in giochi come *Time Crisis*. Il peso è ben calibrato e dispone dell'opzione rinculo. Come al solito questa caratteristica può anche rivelarsi un difetto a causa del fastidioso rumore che produce. Vi consigliamo di disabilitarla se non volete essere picchiati selvaggiamente dai vostri familiari che tentano di riposarsi.

★★★★★

Erazer MP5



Costruttore: Innovation
Costo Previsto: $ 75.000 (circa)

Questa mitraglietta dipinta con colori mimetici è compatibile con tutti i giochi per pistole a infrarossi e dispone di un'opzione per il fuoco rapido e una per l'autoricarica. I comandi manuali sono situati a lato del grilletto e sono facilmente raggiungibili. L'Erazer ha anche una funzione di rinculo che funziona diversamente da quelle viste finora. La Erazer ha un motore interno (che richiede quattro batterie) che produce un breve suono seguito da una vibrazione. Vista la lentezza di questa operazione, sarete in grado si sparare diversi colpi prima che si esaurisca l'effetto di un rinculo. L'Erazer sembra uno di quei mitra-giocattolo che si regalano ai bambini.
Anche se in generale non è male, non è certo la scelta migliore per chi vuole una buona pistola a infrarossi.

★★

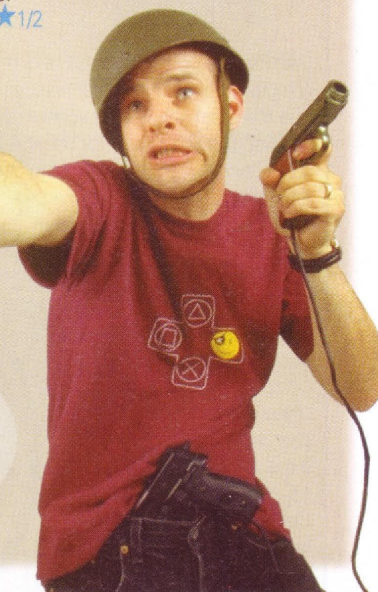
Scorpion



Costruttore: Innovation
Costo Previsto: $ 75.000 (circa)

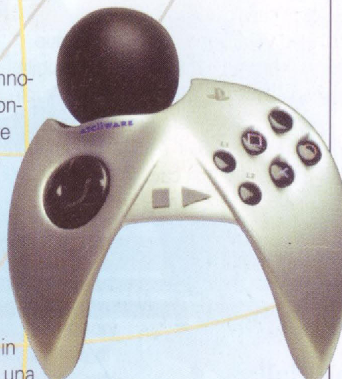
La Scorpion è una delle pistole a infrarossi più leggere tra quelle attualmente in commercio. Oltre alle classiche opzioni per il fuoco rapido e l'auto-ricarica, è anche compatibile con lo standard GunCon. Nonostante le sue dimensioni ridotte, la Scorpion si dimostra una pistola abbastanza precisa. Ogni volta che premete il grilletto c'è una piccola vibrazione interna che simula il rinculo. Per la prima volta questo effetto risulta abbastanza silenzioso, ma purtroppo bisogna dire che non è affatto realistico. La Scorpion viene venduta in molti colori, incluso l'argento metallico e l'oro. Per concludere, consigliamo questa pistola a infrarossi soprattutto a coloro che giocano moltissimo. Con la Scoprion affaticherete molto meno il braccio.

★★★1/2



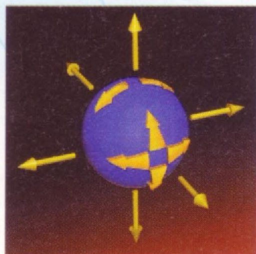
DESIGN SPAZIALE

Ascii Sphere 360



Costruttore: Ascii
Costo Previsto: £ 90.000 (circa)

L'Ascii Sphere 360 è un controller veramente innovativo. Grazie al suo rivoluzionario sistema di controllo potrete spostarvi molto più comodamente negli spazi tridimensionali. La caratteristica principale di questo joypad è la grossa sfera nera posta nella parte alta. Quando la ruotate, il vostro personaggio si gira sul posto. Se la spingete a destra o a sinistra vi muoverete lateralmente. Premendola in avanti o indietro potrete camminare, mentre ruotandola verso l'alto o verso il basso il personaggio guarderà in quelle direzioni. Il controllo è analogico, ma una modalità speciale permette di usare la sfera anche nei giochi che supportano solo i comandi digitali. L'Ascii Sphere ha molte regolazioni preimpostate che lo rendono compatibile con i titoli più vecchi. Molti dei giochi futuri supporteranno direttamente questo innovativo metodo di controllo. Il prossimo mese vi daremo una recensione completa con votazione definitiva.



▸ Questo diagramma vi dà un'idea di tutti i movimenti che potrete eseguire usando la Sfera. Per muovere il personaggio potrete spingere e ruotare la palla in tutte le direzioni.

ALLACCIATE LE CINTURE

Intensor

Costruttore: BSG Laboratories
Costo Previsto: da £ 700.000 (£ 1.000.000 completa di accessori)

Giocare seduti sull'Intensor è veramente un'esperienza incredibile, specialmente se avete anche il subwoofer opzionale. Potrete davvero sentire tutti i colpi e le esplosioni dei vostri giochi preferiti. Questa seggiola imbottita d'altoparlanti è così potente che nessuno in redazione si è azzardato a provarla a potenza massima. L'Intensor è la soluzione perfetta se avete una TV mono o se volete trarre il massimo dalla colonna sonora di un gioco.
Sfortunatamente, dopo lo shock iniziale per la sua incredibile potenza noterete che la qualità del suono non è poi così elevata. I suoni alti gracchiano anche quando tenete il volume basso. Inoltre bisogna dire che la qualità dei materiali usati non rispecchia il prezzo elevato a cui viene venduta l'Intensor. Spesso si ha l'impressione di poter cadere dalla seggiola. Infine dobbiamo ammettere che non è neanche molto comoda. Insomma, l'Intensor è il prodotto giusto per i patiti della tecnologia che hanno molti soldi da spendere.

★★★



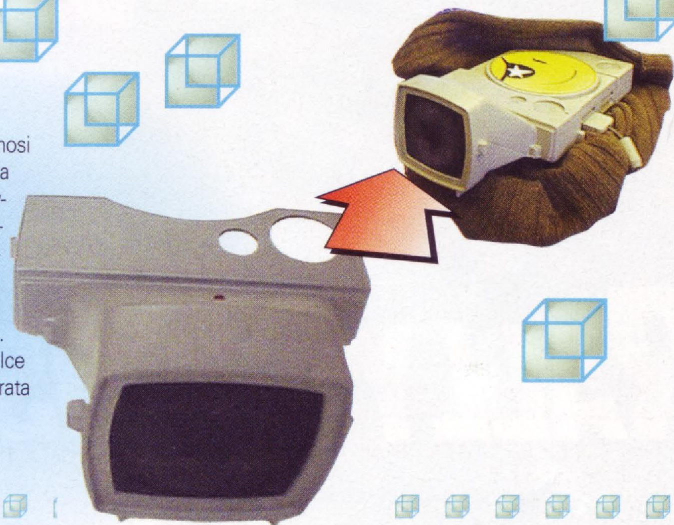
MAI PIU' SURRISCALDAMENTO

Game Ice

Costruttore: Consumer Benefits M.S.P.
Costo Previsto: L. 60.000 (circa)
Disponibilità: Ora

Ecco finalmente una periferica espressamente realizzata per risolvere gli ormai famosi problemi di surriscaldamento della PlayStation. Questa ventola si aggancia a lato della console e soffia all'interno dell'aria per raffreddare i componenti elettrici. Funziona davvero bene! L'abbiamo collegata a una PlayStation su cui girava continuamente l'introduzione filmata di *Tekken 2*. Poi ci abbiamo messo sopra una coperta di lana e l'abbiamo lasciata accesa per tutto il weekend. Quando siamo tornati il lunedì mattina, la PlayStation funzionava ancora regolarmente e l'animazione di *Tekken 2* non accennava a scattare. Sfortunatamente, questo utile accessorio non è facile da trovare in Italia. Coloro che hanno problemi di surriscaldamento possono provare a ordinare il Game Ice collegandosi al sito www.computersplus.com. Cosa non si fa per la nostra adorata PlayStation!

★★★★

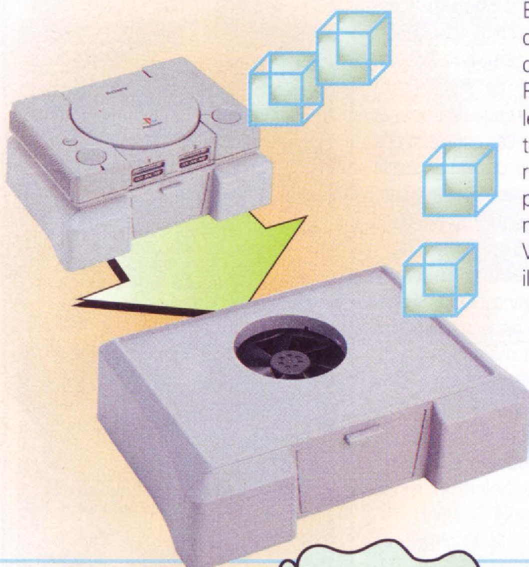


Cooling Station

Costruttore: Nuby
Costo Previsto: L. 55.000 (circa)

Ecco un altro prodotto studiato per risolvere i problemi di surriscaldamento. La Cooling Station ha una forma differente rispetto al Game Ice. Si monta sotto la PlayStation e ha una ventola che soffia aria attraverso le porte di raffreddamento inferiori. La cosa interessante è che la Cooling Station ha anche un cassettino per riporre le Memory Card. Finora non abbiamo ancora potuto provarla, quindi non sappiamo se funziona bene come il Game Ice.

Vi faremo sapere qualcosa dopo che gli avremo fatto il nostro micidiale test della coperta.





Altre Informazioni

Se volete avere altre notizie sui prodotti recensiti e siete dotati di collegamento Internet, allora eccovi alcuni indirizzi dove trovare ulteriori informazioni!

ASCII
www.asciient.com

BSG Labs
www.intensor.com

CYBERSTUFF
www.cyberstuff.com

INNOVATION
www.innovation1.com

INTERACT
www.interact.com

MADCATZ
www.madcatz.com

NOKI
www.nokiusa.com

NUBY
www.nubyonline.com

NYKO
www.nyko.com

SC&T AMERICA INC.
www.platinumsound.com

SONY CEE
www.playstation.it
www.playstation.com

THRUSTMASTER
www.thrustmaster.com







▲ *Rally Cross 2* vi permette di gareggiare su una grandissima varietà di terreni durante le più dure condizioni atmosferiche. Un'esperienza veramente "No Limits".



▲ Nella modalità suicida tutti gli altri avversari percorrono la pista in direzione opposta alla vostra. Assicuratevi di avere una buona assicurazione!

Rally Cross 2

Torna Rally Cross con una quintalata di miglioramenti

Il primo *Rally Cross* ha avuto delle vendite soddisfacenti in Europa, ma negli USA è stato un vero e proprio fiasco. Gli americani sono dei patiti delle classi NASCAR e Indy e per questo snobbano tutto quello che riguarda i rally e la Formula 1. Nella speranza di conquistare anche il mercato statunitense, i 989 Studios si sono concentrati nel cercare di rendere *Rally Cross 2* un gioco semplice e immediato in stile sala giochi. Questa sembrava un'ottima decisione. Già il primo gioco offriva salti da brivido, ma la troppa attenzione al realismo lo rendeva un po' troppo difficile da giocare. Ora potete cercare di sorpassare qualcuno in curva, senza temere di andare in testacoda. Se vi ribaltate potrete rigirarvi immediatamente grazie alla pressione di un semplice tasto, invece delle lente manovre avanti e indietro che caratterizzavano il primo *Rally Cross*.
Rally Cross 2 offre diversi tipi di sfida: Corsa Singola, il Campionato, la Prova a Tempo e la modalità Pratica. Potrete selezionare la vostra vettura tra le dieci disponibili. Tra i percorsi del gioco troviamo: Construction, Switchyard, Dry Valley, Alpine, Airport, Refinery e Stadium. Ogni circuito può essere percorso in entrambe le direzioni. Potrete scegliere di gareggiare da soli, contro un'altra vettura oppure in modalità suicida contro tutti gli avversari. La caratteristica migliore del gioco è la possibilità di crearsi da soli la propria pista. Questa opzione contribuisce sicuramente ad aumentare la longevità di *Rally Cross 2*. La grafica non è nulla d'eccezionale, ma è sicuramente migliore rispetto a quella vista nel titolo precedente. L'aspetto generale del gioco è simile al primo, ma le macchine e gli ambienti sono più dettagliati ed è stato ridotto il difetto dei poligoni che apparivano all'improvviso. Il miglioramento più evidente è la maggiore fluidità d'animazione. Ora tutto scorre in modo meno scattoso e si ha una forte sensazione di velocità. Purtroppo gli effetti degli spruzzi di fango e di acqua sono brutti come nel primo gioco... strano, visto che l'effetto polvere è realizzato in modo molto realistico in entrambe le versioni.
Rally Cross 2 non sarà certo all'altezza di *Colin McRae*, ma già in questa prima fase di sviluppo sembra offrire moltissimi miglioramenti rispetto al suo predecessore. Non ci resta che aspettare di poter provare la versione finale.



◄ Una cosa che non è stata cambiata dal primo gioco sono i patetici schizzi d'acqua e di fango...



▲ I miglioramenti grafici si vedono nei maggiori dettagli che compongono le macchine e le piste. Inoltre il gioco è più veloce rispetto al suo predecessore.



◄ L'azione per due giocatori a schermo diviso raddoppia il divertimento. Inoltre *Rally Cross 2* è uno di quei pochi giochi che sfruttano ancora il Link Cable (Cavo di Collegamento).

Auto da Rally

Le vetture che utilizzate in *Rally Cross 2* sono decisamente originali per un gioco di Rally. La lista dei veicoli include la Montero, il Maggiolino, la Tigra, la A4, la 318i, la F150, la Corolla, la Focus, la Lancer e la Impreza. Ciascun veicolo sarà caratterizzato in modo da offrire prestazioni e manovrabilità differenti.



▲ La Montero è la scelta obbligata di chi ama andarci pesante. Questa bestione è in grado di uscire illeso da quasi tutti gli incidenti. Logicamente la velocità non è il suo forte.



▲ Ecco la Tigra versione rally. Questa sarà sicuramente la vettura preferita dei veri appassionati di Rally. Offre infatti un'ottima velocità e delle buone prestazioni nel "fuori strada".



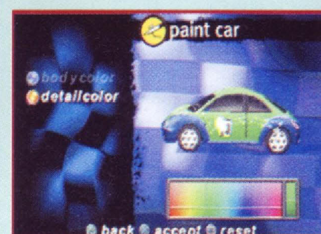
▲ Se decidete di fare una scelta un po' folle, scegliete il nuovo Maggiolino. Preparatevi però a essere umiliati dagli avversari...

Follie Personalizzate

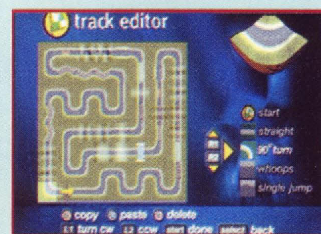
In tutti i giochi di corse moderni non può mancare l'opzione che vi permette di personalizzare le prestazioni della vostra macchina. *Rally Cross* non solo vi permette di effettuare tutte le solite regolazioni, ma vi consente anche di ridipingere le vostre vetture e di creare i vostri circuiti! I più creativi tra voi potranno pasticciare con i colori mentre gli appassionati di corse si divertiranno a creare una serie di nuove piste.



▲ Il dubbio è lecito... tutte queste regolazioni hanno qualche effetto sul gioco o stanno lì solo per bellezza?!? Beh, in qualche titolo funzionano, in altri decisamente meno!



▲ Il verde e il blu vi fanno schifo su una macchina sportiva? Bene, allora attivate l'opzione per ridipingerla e datevi da fare!



▲ La caratteristica migliore del gioco? Sicuramente la possibilità di crearsi le proprie piste. Questa è un'ottima opzione che aumenta moltissimo la longevità.

WCW/NWO THUNDER

▼ Come potrebbe spiegarvi qualsiasi fan del WCW, non c'è niente di meglio di una lotta tra i fratelli Steiner, Scott e Rick. Ora sapremo veramente chi è il più forte dei due.



La THQ ha deciso di realizzare il migliore titolo sul wrestling per PlayStation

Con l'uscita di *WWF Warzone* della Acclaim, i fan della lega WWF hanno finalmente avuto il bel gioco sul wrestling che tanto desideravano. Al contrario, gli appassionati della lega WCW per ora non hanno ancora un buon gioco con protagonisti i loro lottatori preferiti. La THQ ha deciso di rimediare con il suo prossimo titolo, *WCW Thunder*. Grazie ai 60 lottatori selezionabili presi dalle leghe WCW e NWO, *Thunder* sarà uno dei più grandi e completi giochi sul wrestling mai realizzati. Ci sarà praticamente tutto quello che vedete in televisione: annunciatori, armi, folla che interagisce, gabbie d'acciaio e tutto il resto. Pensate che sarà addirittura possibile modificare i costumi dei vari lottatori! Considerando che questo è l'ultimo titolo sulla WCW pubblicato dalla THQ (visto che ormai la licenza è in mano alla EA), è bello sapere che la compagnia sta lavorando per dare vita al migliore gioco sul wrestling mai visto. E in questo gioco ci sarà qualcosa che i giochi dedicati alla WWF non possono avere: Goldberg. Gold-berg! Gold-berg! Gold-berg!

▼ Fatemelo dire... Odelay! C'è Goldberg! Hogan non ha possibilità contro i record di Goldberg. "Chi è il prossimo?" Hogan!





▲ Big Sexy capisce cosa si prova a beccarsi uno stivalone sulla testa. Non temete, alla fine verrà fuori come sempre il Wolfpack. Owwwoooooo!!!



▲ Il combattimento nella gabbia è uno di quegli eventi rari che si vedono solo sulla televisione a pagamento. Fortunatamente ora potrete godervelo anche su PlayStation.



▲ In America *WCW/NWO Thunder* è una trasmissione molto popolare. Speriamo che nel gioco ci sia anche l'elemento più bello del programma, cioè le Ragazze Nitro...

DESTREGA

La Koei prova un nuovo approccio al genere dei picchiaduro

Lo scorso anno la Koei ha cercato di dare una scossa al settore dei picchiaduro presentando il suo *Dynasty Warrior*. Il gioco aveva un aspetto meraviglioso, funzionava bene e dimostrava che la compagnia si intendeva di giochi di lotta più di quanto ci si poteva immaginare. Ora la Koei spera di attirare l'attenzione del grande pubblico con *Destrega*, un nuovo titolo con elementi molto innovativi.

Sviluppato dalla Omega Force (gli stessi responsabile di *Dynasty Warriors*), *Destrega* può essere descritto come un *Tobal* con gli steroidi. Il punto centrale del gioco è la velocità. Correrete per lo schermo attaccando l'avversario mentre contemporaneamente cercherete di schivare i suoi colpi. Per sparare un colpo d'energia non dovete imparare delle complicate sequenze, ma vi basterà premere un singolo pulsante. Ci sono tre categorie d'attacco: potente, veloce e a largo raggio, ognuno di essi può anche essere potenziato. Ed è qui che le cose cominciano a farsi interessanti. L'intero sistema di attacco è basato sul sistema della "morra cinese". In questo modo esiste sempre uno specifico controattacco in grado di cancellare il colpo avversario. Per esempio: l'attacco veloce batte quello di potenza, quello di potenza batte quello a largo raggio e quello a largo raggio batte quello veloce. Se ascoltate il suono emesso dall'avversario mentre carica il colpo, potrete capire quale tipo d'attacco stia per scagliarvi contro. Questa è sicuramente un'idea innovativa su cui sviluppare un picchiaduro! Speriamo che *Destrega* riesca a ottenere quel successo che ingiustamente è stato negato a *Dynasty Warriors*. Con questo titoli la Koei forse riuscirà a dimostrare al mondo intero che è in grado di creare anche altri giochi oltre a quelli di strategia. Prima di un giudizio definitivo aspettiamo di vedere il risultato finale.



▼ **I filmati in computer grafica che si vedono in *Destrega* sono molto belli. Sicuramente a livello di *Tekken 3* e di *Resident Evil 2*.**

▲ **"Allora, Signor Rossi si giri e metta le mani sul tavolo... sentirà solo un po' di bruciore".**



Quando vi avvicinate a un avversario i vostri attacchi energetici vengono sostituiti dai classici pugni e calci.



▲ **In certe arene ci sono delle zone in cui è possibile nascondersi. In questo modo avrete una buona copertura dagli attacchi avversari.**

ENORMI AREE DI COMBATTIMENTO

Le gigantesche arene di combattimento sono sicuramente una delle note caratteristiche di *Destrega*. Ci sono tantissimi posti in cui nascondersi e differenti livelli da cui attaccare l'avversario. Ecco due esempi di ambienti in cui potrete affrontare il vostro avversario.



▲ **Il castello è sviluppato su moltissimi livelli. Come nella vita reale, più in alto siete rispetto agli avversari e maggiore sarà il vostro vantaggio.**



▲ **Anche se non è uno dei livelli più impressionanti, le Rovine hanno un sacco di elementi dietro i quali potrete nascondervi. In questo modo sfuggirete agli attacchi diretti.**

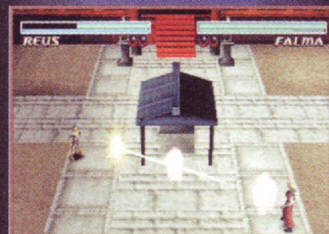


▶ **"Okay! Ora che ho indossato la mia tenuta da cowgirl, sono pronta per la battaglia! (yuppy!)".**

SEMPLICI ATTACCHI

Per semplificare il metodo di controllo, la Koei ha diviso gli attacchi in tre tipi: veloci, di potenza e a largo raggio. Premendo un solo tasto, potrete facilmente eseguire l'attacco più appropriato in ogni circostanza. Questo vi permette di concentrarvi sul gioco senza dover memorizzare quelle complesse mosse speciali.

ATTACCO VELOCE



▲ **Questo è il colpo migliore da usare quando non siete sicuri di cosa farà il vostro avversario. Produce una scarica rapidissima con una portata piuttosto estesa.**

ATTACCO POTENTE



▲ **Logicamente è più lento dell'attacco rapido, ma è più efficace a corto raggio. Può essere caricato più volte per causare danni maggiori.**

ATTACCO A LARGO RAGGIO



▲ **Come è facile intuire, l'attacco a largo raggio copre una vasta zona di terreno. Questo fatto lo rende assai difficile da evitare.**



▲ **La modalità Team Battle permette a voi e a un avversario di selezionare un gruppo di personaggi e di farli affrontare in degli scontri a eliminazione diretta.**

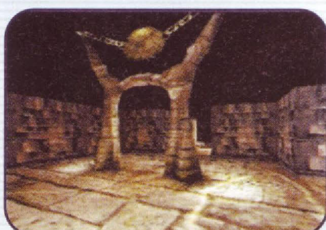
Dungeon Keeper II

Un gioco d'azione e strategia che vi porta nel lato oscuro!

Uscito originariamente su PC, il primo *Dungeon Keeper* riuscì ad affascinare il pubblico grazie al suo sistema di gioco innovativo. Era uno dei primi titoli che vi permetteva di calarvi nel ruolo del cattivo invece che in quello del solito eroe coraggioso. Voi interpretavate il ruolo del Guardiano dei Sotterranei (Dungeon Keeper) e dovevate proteggere i vostri labirinti da gruppi di coraggiosi avventurieri. Per farli fuori avevate a disposizione varie trappole e un esercito di mostri. Bella idea! Sfortunatamente finora nessuno aveva mai pensato a convertire questo gioco su PlayStation.
Bene, i possessori di console avranno finalmente l'occasione di provare il lato oscuro. Infatti l'EA sta pianificando di far uscire *Dungeon Keeper II* sulla PlayStation. Il concetto del gioco rimarrà lo stesso anche per il seguito, ma la Bullfrog ha deciso di apportare molti miglioramenti. La grafica è stata ridisegnata per la console Sony e i controlli sono stati rielaborati per rendere più facile la gestione dei personaggi. Inoltre avrete un'infinità di nuove creature e incantesimi da scatenare contro i coraggiosi avventurieri. Aspettatevi un'altra anteprima appena riusciremo a saperne di più su questo gioco.



▲ Proprio come nel primo *Dungeon Keeper*, anche qui potrete usare una prospettiva in prima persona per essere più coinvolti nell'azione.



▲ Quando vengono attivati, questi portali possono teletrasportare il vostro esercito in differenti aree del sotterraneo. "Portaci su, Scotty!"



▶ Ecco un'altra immagine del portale visto con la visuale in terza persona. Osservate tutti i dettagli sul pavimento del sotterraneo.

▼ Anche se il sistema di gioco è orientato all'azione, molte delle battaglie sono gestite come negli attuali titoli di strategia. Dovrete posizionare le truppe e poi dargli gli ordini durante gli scontri.



▼ Con la visuale in terza persona questo gioco ci ricorda *Diablo*, anche se qui i mostri e gli incantesimi sono decisamente più spettacolari. I fan dei GDR adoreranno sicuramente questo titolo.



Prodotto 989 Studios **Data di Uscita** Febbraio 1999
Sviluppato Universal Digital Arts **Tipo** Azione/Avventura

Xena: Warrior Princess

La principessa guerriera della televisione cerca nuove avventure sulla PlayStation

▶ La faccia dell'attrice Lucy Lawless è stata digitalizzata e poi appiccicata sui poligoni che compongono la testa del modello poligonale di Xena. Nel gioco verrà anche usata la voce originale di Lucy.



▲ A seconda della situazione, Xena può vedersela con quattro o cinque nemici alla volta. Chi ha mai detto che essere una principessa guerriera è una cosa facile?

Solo pochi tra voi ammetterebbero di seguire su Italia 1 le avventure di Xena, tuttavia siamo sicuri che quasi tutti conosciate questa popolarissima eroina del piccolo schermo. *Xena: La Principessa Guerriera* resta uno dei più personaggi televisivi più famosi al mondo. Per la gioia di tutti i fan, ecco finalmente arrivare le sue lunghissime gambe scosciate anche su PlayStation. *Xena: Warrior Princess* è un gioco d'azione/avventura in terza persona in stile *Tomb Raider*. La trama si svolge in nove ambienti diversi, tra cui il Castello dell'Ade e la Valle delle Amazzoni Uccello. La vostra missione è quella di eliminare un enorme Titano a tre teste che sta minacciando il regno di Xena. Per disfarvi dei vari cattivi che incontrerete durante il gioco disporrete della fida lama circolare, della spada e delle abilità di combattimento di Xena. Se vi aspettate che questo gioco sia un altro *Tomb Raider* potrete rimanere delusi. Infatti non ci saranno molti rompicapo del tipo "sposta il blocco" e "aziona l'interruttore". *Xena* non è quel tipo di gioco. Invece dovrete trovare la via d'uscita in molte situazioni pericolose e spesso la strategia di uccidere tutto quello che si muove non vi sarà d'aiuto. Spesso per sconfiggere i nemici dovrete usare la vostra astuzia e non solo la spada. Fatelo molte volte e il gioco vi ricompenserà con qualcosa di speciale.

E' bello sapere che la Universal sta sviluppando un gioco che fa pensare i giocatori invece di costringerli ad attaccare qualunque cosa gli sbarri la strada. La grafica sembra ottima e l'idea di base è molto interessante. Forse questo gioco farà uscire allo scoperto tutti i fan della bella Xena!

Un comportamento da vera principessa

Proprio come nella serie TV, anche durante il gioco a Xena piace menare. Può contare su molti attacchi differenti e armi speciali, oltre che sulla sua abilità nel combattimento a mani nude.



▲ Il doppio calcio in faccia con spaccata non poteva certo mancare in un gioco di Xena. Non c'è modo migliore per umiliare i propri nemici.



▲ Quando in giro ci sono troppi nemici, Xena preferisce usare la spada. Ha una portata più lunga e causa qualche danno in più.



▲ Per le situazioni disperate, Xena dispone di alcune mosse speciali come l'attacco ruotante con la spada. Probabilmente nel gioco definitivo ci saranno alcune limitazioni all'uso di questi attacchi.



▲ Durante il suo viaggio Xena incontrerà molti strani avversari, uno dei quali è questo tostissimo golem di pietra.



▲ Questa è solo una schermata, ma dà l'idea del livello di dettaglio che la Universal cerca di ottenere in questo gioco. Xena è davvero un progetto ambizioso.



▲ Non si può mai sapere in cosa vi imbatterete durante i vostri viaggi. La cosa migliore è stare sempre in guardia e tenere la spada a portata di mano.

Fiamma!

Negli ultimi anni, i programmatori hanno perfezionato l'arte di simulare i vari effetti luminosi. Con questo gioco, la Universal sta cercando di creare gli effetti più realistici mai visti sulla PlayStation.



▲ Xena viene colpita da una palla di fuoco dall'aspetto grafico favoloso. Ragazzi, questo sì che è un vero effetto speciale!



▲ Ribolle e fuma proprio come quella vera. Avete mai visto della lava così realistica in un videogioco? Attenti che fa pure male!



▲ Qualche volta un attacco frontale non è il modo migliore di sconfiggere un nemico, specie se questo è un drago sputafuoco.

Viaggiare per il Mondo

Gli ambienti dove si svolgono i combattimenti sono uno degli elementi più importanti in questo genere di giochi. In *Twisted Metal 3*, i 989 Studios vi permetteranno di guidare in arene sparse per tutto il mondo.



▲ Cosa?!? Ancora! Anche in *Twisted Metal 3* c'è il solito livello ambientato nell'Area 51. Complimenti ai programmatori per la fantasia!



▲ Guidare in Egitto tra le piramidi sarebbe sicuramente una bellissima vacanza, a meno che non ci sia qualcuno che vi spara alle spalle.



▲ Gli abitanti di Washington D.C. sono sicuramente abituati alle pistole e alla violenza, ma i tizi di *Twisted Metal 3* sono un po' troppo anche per loro!



▲ Una delle locazioni più interessanti di *Twisted Metal 3* è il Polo Nord. Decisamente non è la tipica ambientazione per un combattimento tra macchine.

Twisted Metal 3

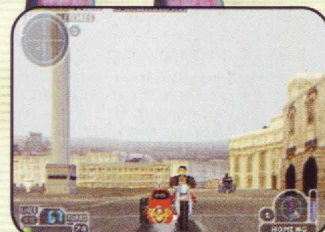
La serie che ha inaugurato il combattimento fra macchine torna alla carica

Twisted Metal è stato uno di quei titoli che hanno aiutato la PlayStation a diventare la consolle più venduta al mondo. Nessuno aveva mai visto prima un gioco di combattimento tra macchine con quel livello grafico. *Twisted Metal* divenne subito un successo e ancora oggi la serie ha parecchi fan sparsi per tutto il mondo. Dopo anni d'attesa sembra che il terzo titolo di questa serie sia finalmente pronto. Questa volta il gioco non è sviluppato dai programmatori originali della SingleTrac, ma dagli ormai famosi 989 Studios della Sony. Come tutti i seguiti che si rispettano, *Twisted Metal 3* cercherà di riprendere l'idea di base dei primi due titoli migliorandola con un'infinità di novità. Ci saranno 12 veicoli diversi tra cui scegliere, tra cui anche alcune vecchie conoscenze. Ogni macchina è stata comunque ridisegnata e dispone ora di nuove armi devastanti. Le battaglie si svolgeranno in otto nuove arene che includono Los Angeles, Londra, Chicago, Egitto, Washington D.C. e l'ormai immancabile Area 51. Gli appassionati dei primi due titoli saranno felici di sapere che sono tornate le combo e che ora sono più veloci e facili da usare. La parte più entusiasmante dei due giochi precedenti era la modalità a più giocatori, *Twisted Metal 3* dovrebbe migliorare anche quella. Usando il Link Cable, ora possono giocare quattro persone per volta invece delle solite due. Inoltre in *Twisted Metal 3* ci delle arene progettate appositamente per la modalità a più giocatori. Proprio quello che gli appassionati avevano sempre desiderato. Sembra che i 989 Studios abbiano pensato a ogni cosa e che siano determinati a realizzare il migliore capitolo della serie. Speriamo siano in grado di riproporre anche quell'atmosfera violenta e surreale che caratterizzava le precedenti versioni realizzate dalla SingleTrac. *Twisted Metal 3* dovrà darsi parecchio da fare se vuole veramente battere l'attuale re dei combattimenti tra macchine, il mitico *Vigilante 8*.



▶ Tutti i vostri personaggi preferiti torneranno per altre carneficine. Ecco il simpatico Sweet Tooth pronto a nuovi massacri.

▼ Sembra che i 989 Studios abbiano passato molto tempo a disegnare i vari ambienti del gioco. Speriamo che abbiano pensato anche a delle aree nascoste!



▼ L'ultima cosa che volete che vi capiti è trovarvi nel mezzo di uno scontro a fuoco come questo. Il combattimento uno contro uno rimane sempre la tattica più efficace per eliminare il vostro avversario.

Nuove Combo e Attacchi

Uno degli elementi più innovativi della serie di *Twisted Metal* era l'aggiunta delle Combo. Proprio come in un picchiaduro potevate sferrare degli attacchi multipli che non possono essere evitati. In *TM3*, il sistema delle Combo è stato migliorato e semplificato.



▲ Ricordate la classica combo "congela e colpisci"? Beh, è tornata ed è più facile da eseguire. Chissà quali altre combo si potranno eseguire in *TM3*...



▲ Quasi tutti i veicoli hanno delle armi montate nella zona posteriore. Vi saranno molto utili per sfuggire a eventuali inseguitori.



▲ In *Twisted Metal 3* ci saranno spesso ingorghi come questo. Specialmente perché ora si possono affrontare fino a quattro giocatori contemporaneamente.



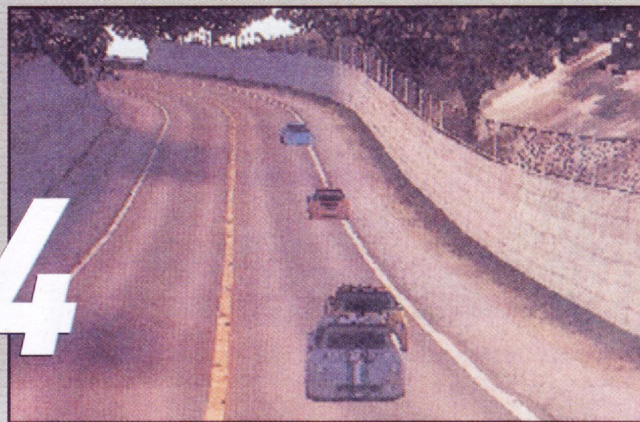
▲ Questo gioco usa un nuovo programma per la simulazione delle leggi fisiche. Ora le macchine possono ribaltarsi, sgommare e andare in testacoda come nella vita reale.



▲ Non c'è nulla di più divertente del distruggere una vettura avversaria e poi prendere in giro il suo pilota. Con *Twisted Metal 3* passerete delle infuocate serate tra amici!



R4: Ridge Racer Type 4



▲ L'intelligenza artificiale delle macchine controllate dal computer dovrebbe essere molto elevata. Avrete bisogno di tutte le vostre doti di pilota se vorrete arrivare sul podio.

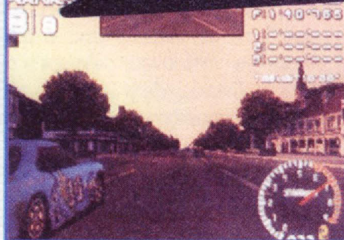
La Namco ha deciso di sfidare Gran Turismo

Ridge Racer fu il primo titolo di corse a uscire per PlayStation. All'epoca tutti i videogiocatori rimasero a bocca aperta per la sua grafica incredibile, per il precisissimo metodo di controllo e per la colonna sonora da sballo. La cosa più interessante fu che la Namco ci mise solamente sei mesi per effettuare una conversione così buona. All'inizio tutti pensarono che questo miracolo fosse merito della facilità con cui si poteva programmare la PlayStation. Ora, diversi anni dopo, sappiamo la verità. La Namco ha dei programmatori veramente imbattibili. *R4: Ridge Racer Type 4* è l'ultimo titolo di corse prodotto da questa compagnia e sembra in grado di poter scansare dalla vetta il mitico *Gran Turismo*.
R4 dovrebbe essere il quarto capitolo della serie di *Ridge Racer*, anche se ha veramente poco a che spartire con i suoi predecessori. Prima di tutto, il gioco presenterà più di 300 macchine (incluse le variazioni cromatiche). Questa vastissima possibilità di scelta dovrebbe oscurare persino *Gran Turismo*. Le gare avverranno su otto tipi di percorsi invece che su un unico circuito come succedeva nei capitoli precedenti. Tuttavia il vero asso nella manica del gioco è la sua grafica mozzafiato. In questo capitolo il vecchio look stile sala giochi, lascerà il posto all'estremo realismo. Sfortunatamente sono stati diffusi pochissimi dettagli sulle caratteristiche del gioco. La Namco ha però accennato a una nuova modalità chiamata "Grand Prix" in cui potrete gestire completamente la vostra scuderia. Oltre ai soliti problemi d'assetto della macchina, dovrete anche reperire sponsor e impostare la strategia del vostro team. Non sappiamo ancora come le vostre scelte influenzeranno la corsa vera e propria. Dato l'indiscusso talento della Namco, questo sarà probabilmente il più grande gioco di corse mai visto sulla PlayStation. In guardia *Gran Turismo*, sta arrivando *R4*!

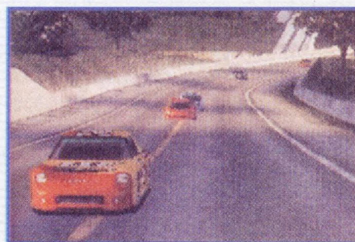
◀ Si spera che la Namco elimini l'effetto "flipper" che avveniva quando vi scontravate con una macchina. voi eravate respinti indietro e l'altra macchina subiva una super spinta in avanti.



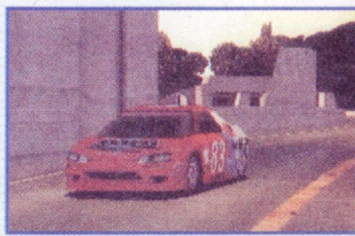
▲ La Namco non si è mai fatta sfuggire la possibilità di fare un po' di pubblicità dei suoi giochi. Questa macchina rossa è molto simile al modello presente nei primi *Ridge Racer*.



▶ Questa visuale dall'interno è tipica di *Ridge Racer*. Ecco il classico specchietto retrovisore e l'immancabile interfaccia grafica della Namco.



▲ Il dettaglio grafico e la velocità non cambiano neanche quando ci sono più macchine contemporaneamente sullo schermo. Non ci possiamo pensare! Dobbiamo avere questo gioco.



▲ La Namco ci ha rivelato che il gioco conterrà più di 300 macchine. Chissà se in questo conteggio hanno incluso anche le vetture dello stesso modello ma con colori diversi?

Un Bivio è in Vista

Di solito la serie *Ridge Racer* ha sempre avuto un unico circuito diviso in più sezioni. Quando vincevate una corsa vi veniva rivelato un altra parte del percorso. In *R4* dovrebbero esserci 8 circuiti completamente differenti, ognuno caratterizzato da scorciatoie e bivi.



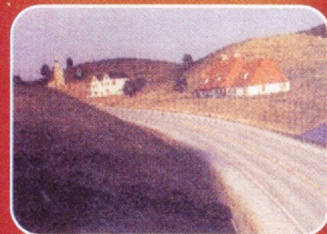
▲ Sembra che qualche percorso presenterà delle biforcazioni. Questo ci fa pensare che il gioco nasconderà molte scorciatoie.



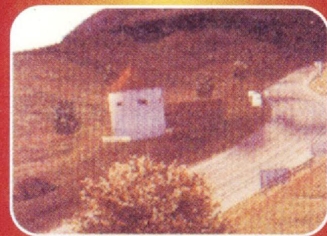
▲ Qualche volta le biforcazioni vanno in direzioni ed elevazioni completamente diverse. Sarà una vera sfida capire quale è la migliore da prendere.

Ed Ecco lo Scenario

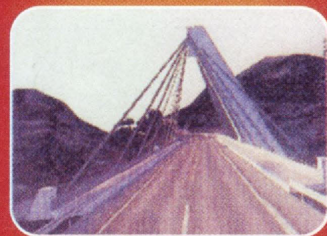
Graficamente *R4* è zilioni di anni luce avanti rispetto ai precedenti titoli della serie. Per questo motivo potrete aspettarvi panorami molto realistici e piste estremamente accurate.



▲ Guardate da una certa distanza le immagini di *R4* sembrano fotografie. Osservate queste case sulla strada, sembrano quasi reali.



▲ *R4* ha otto percorsi su cui correre e tutti sono belli come questo. Potrete aspettarvi di vedere alberi, campi e tutta una serie di panorami indimenticabili.



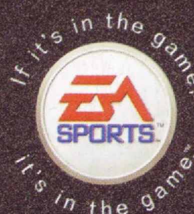
▲ *R4* presenterà anche dei ponti da attraversare. Tutti gli appassionati di *Ridge Racer* ricorderanno questo tipico ponte visto già nel primo gioco.

COLPISCI E BASTA!

www.easports.com



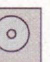






C.T.O.
http://www.cto.it



THE DIABOLICAL ADVENTURES OF TOBU

I 989 volano in nuovi mondi

The Diabolical Adventures of Tobu è il titolo più ambizioso tra quelli a cui stanno lavorando i 989 Studios. Lo scopo è quello di portare una ventata d'innovazione nel genere dei giochi d'avventura. La storia di Tobu è ambientata in uno strano mondo futuristico dove il malvagio Imperatore Nen Hithol ha rapito lo zio di Tobu. Voi prenderete i comandi di Tobu e lo guiderete contro i servitori meccanici dell'Imperatore.

Il gioco si sviluppa in più di 30 livelli e il suo vero punto di forza è che il vostro eroe si sposta volando. Grazie alle sue ali meccaniche, Tobu può saltare, volare, tuffarsi in picchiata e planare. Non pensate però che tutto il gioco si svolga nei cieli della terra di Tokoro. Tobu è anche capace di atterrare per rifornirsi di energia o per superare gli ostacoli più complessi. Quando uscirà nei primi mesi dell'anno prossimo, potrebbe riscuotere un grandissimo successo.

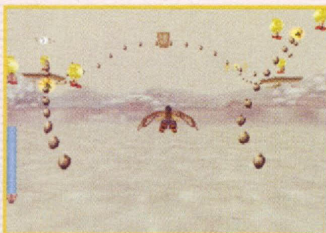


▶ Secondo gli sviluppatori, i nemici di Tobu avranno un'intelligenza artificiale superiore alla media. Questo significa che non sarà facile batterli.

▼ Queste ali meccaniche permettono a Tobu di volare. Gran parte del gioco si svolge nei cieli del fantastico mondo di Tokoro.



▲ Tobu è stato descritto come un gioco "completamente interattivo". Potrete infatti esplorare ogni angolo del mondo virtuale dove si svolge l'azione.



▶ Raccogliete tutti i semi che trovate. In determinati punti potrete poi scambiarli con delle vite extra.



◀ Per vincere la sua battaglia contro le orde di Hithol, il mitico Tobu può contare sia sulle armi convenzionali che sulla magia!

▶ Gli splendidi fondali del gioco metteranno a dura prova le vostre abilità di piloti.

Prodotto GT Interactive
Sviluppato King of the Jungle
Data di Uscita Dicembre
Tipo Sparatutto






B-MOVIE

Uno sparatutto 3-D con una trama stile fantascienza di serie B

B-Movie è un ottimo esempio di come realizzare uno sparatutto 3-D con un'ambientazione originale. Mescolando uno stile di gioco veloce con tematiche tipiche dei film di fantascienza di serie B, la King of the Jungle sta ultimando questo titolo davvero interessante.

In B-Movie verrete messi ai comandi di un caccia speciale che deve riuscire a fronteggiare un'imminente invasione aliena. Le vostre missioni saranno di vario tipo. Dovrete proteggere degli elicotteri pieni di scienziati, evacuare i civili e sparare a tutti gli schiavisti alieni con cui entrate in contatto. Il gioco gira alla strabiliante velocità di 60 fotogrammi al secondo e vi permette di volare liberamente per le aree 3-D in cui si svolgono gli scontri. In *B-Movie* potrete personalizzare moltissimi aspetti del gioco. All'inizio di ogni missione avrete la possibilità di scegliere il caccia che volete pilotare (ciascuno ha delle caratteristiche speciali) e l'armamento da usare in battaglia. Inoltre potrete anche pianificare le ricerche scientifiche da far eseguire ai vostri scienziati. In alcune cose *B-Movie* assomiglia molto al classico *X-Com*, ma con un sistema di gioco più incentrato sull'azione. Sulla versione demo che abbiamo provato, le opzioni disponibili erano un'infinità e l'aspetto strategico aggiungeva fascino al gioco.

L'atmosfera che richiama i vecchi film di fantascienza pieni di dischi volanti e omini verdi risulta molto azzeccata. Il modo in cui risolvete alcune battaglie può influenzare lo svolgimento della trama. In definitiva *B-Movie* sembra essere un titolo da tenere d'occhio grazie alle sue caratteristiche innovative.



▲ Nell'hangar potrete decidere quale astronave usare per la missione. E' importante scegliere con attenzione per aumentare le possibilità di successo.



◀ In alcune missioni dovrete raccogliere dei civili e portarli nella zona sicura più vicina. La chiesa è sempre un ottimo nascondiglio.

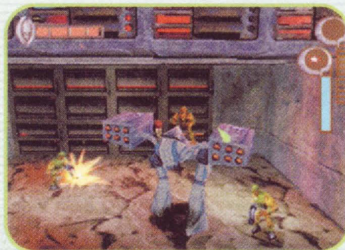


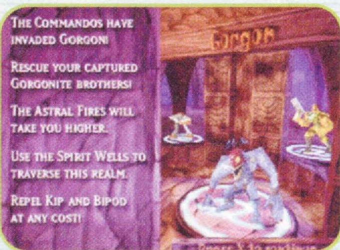
▶ Hmm... beh, come sospettavamo questi alieni sono drogati. Insomma chi si arrenderebbe a un nanetto verde con quegli occhi da imbecille assonnato?

▲ I militari spediscono una squadra di scienziati a investigare su certi crateri misteriosi... questa è una svolta interessante della trama.

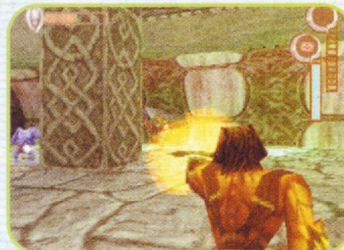


▲ Ciascun livello è ambientato in un'enorme città virtuale con tanto di civili che corrono nel panico alla ricerca di un luogo sicuro in cui nascondersi.


▲ Nell'ultima missione del gioco dovrete distruggere l'avamposto nemico. Questo tizio armato fino ai denti guiderà le sue truppe allo scontro finale.



▲ Prima di ogni livello vi viene spiegata la vostra missione e vi vengono mostrati i nemici che dovrete affrontare.


▲ Se tenete spinto il tasto R2, l'inquadratura zoomerà e vi fornirà una migliore visuale dell'ambiente. Da questa angolazione potrete anche assestare la vostra mira.


▲ Se riuscirete a liberare queste strane creature, loro vi aiuteranno nella vostra missione. Prima però fate attenzione a non avvicinarvi troppo o potrebbero decidere di attaccarvi.

SMALL SOLDIERS

Small Soldiers potrebbe diventare un grande gioco

La storia del gioco di *Small Soldiers* è logicamente molto simile a quella vista nel film. Voi interpreterete il ruolo di Archer, una strana creatura proveniente dal pianeta Gorgon. La vostra razza è amante della pace, ma ora è costretta a prendere le armi contro un gruppo di soldatini giocattolo con forti tendenze belliche. Potenziati al massimo dalla tecnologia dei microchip e guidati dal terribile Commando Chip Hazard, questi soldatini giocattolo sono stati programmati per il combattimento e stanno tentando di distruggere completamente i Gorgon. La vostra missione sarà quella di difendere la Terra ed eliminare questa piccola ma agguerrita forza militare.
Il gioco si svolge in venti livelli differenti. Per completare ogni area e passare a quella successiva dovrete portare a termine dei compiti specifici. Tra le varie missioni che affronterete ci sono quelle in cui dovete polverizzare i nemici con le vostre scariche di energia, preparare delle trappole e posizionare le vostre truppe. Insomma, in *Small Soldiers* ci sono moltissime cose da fare. Il gioco comprende anche una modalità uno contro uno. Grazie allo Split Screen (schermo diviso), due giocatori possono affrontare in combattimento mortale per stabilire chi è il migliore guerriero. Questa opzione dovrebbe allungare ulteriormente la longevità del gioco, specie se avete già concluso tutte le missioni standard. Ultimamente per PlayStation sono usciti molti giochi d'azione di buon livello. Sembra che la EA stia cercando di raccogliere la sfida. Nel prossimo numero aspettatevi una recensione che vi rivelerà se *Small Soldiers* vale i vostri sudati risparmi.

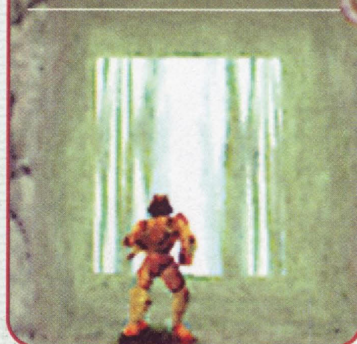

▶ Ecco una scena tipo "film d'azione di Hong Kong". State girando tranquillamente per il livello quando incontrate il vostro peggiore nemico. Avete entrambi le pistole puntate... chi cadrà per primo?

Il Bagliore

Sparsi per i vari livelli del gioco ci sono alcuni oggetti che emetto un caratteristico bagliore. Questi attrezzi possono servire a vari scopi. Eccone due.


▲ Ecco quella che noi chiamiamo "La Fiamma del Salto in Alto". Corretegli incontro e verrete catapultati in aria.

▼ Questo muro di energia è l'equivalente del teletrasporto di Star Trek. Saltateci dentro e verrete trasportati in un'altra parte del livello.



SPEED QUIZ

Ancora una volta si vince! Dimostrateci la vostra cultura di videogiocatori rispondendo correttamente a questa domanda relativa a *Small Soldiers* e vincerete... *Small Soldiers!* Fate presto perchè ci sono disponibili solo 6 copie per i più veloci.

▶ Chi è il regista che ha diretto gli Small Soldiers al Cinema?

I giochi sono offerti da C.T.O. (www.cto.it) ed Electronic Arts (www.ea.com).




▶ *Small Soldiers* ha una bellissima opzione per due giocatori. Finalmente un vero "Deathmatch" in stile Doom anche sulla PlayStation!

Potenziamenti Massimi

Non sarebbe un gioco d'azione se non ci fossero dei potenziamenti da scoprire. *Small Soldiers* ne ha a quintali e li dovrete scoprire tutti se volete sperare di sconfiggere Hazard.


▲ Non c'è nulla di meglio di questo disintegratore per distruggere i cattivi.


▲ I potenziamenti appaiono ogni volta che riuscite a fare fuori uno dei nemici principali...


▲ ...se riuscirete a prenderle potrete usare nuove armi da sballo come questo raggio a energia.

SE VUOI EVITARE SORPRESE...

...VIENI ALLA JOKER VIDEOGAMES!!!



Da Noi troverai

Tutti i giochi più belli per Playstation, Nintendo 64, Saturn, PC.

Le ultime novità anche d'importazione a prezzi da ..Pazzi!!

Una vasta scelta di giochi usati a prezzi stracciati.

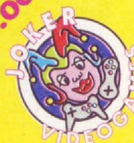
Una sala prove dove puoi vedere i giochi prima di acquistarli.

La possibilità di noleggio.

Il ritiro dei tuoi giochi usati.

Se tutto questo non ti basta consegna questo tagliando alla cassa avrai un'irripetibile sconto di 10.000 Lire

vale 10.000 Lire

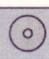


SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.02-9606575 FAX 02-9601353

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.0331-701517

Prodotto Namco
Sviluppato Namco
Data di Uscita 1° Trimestre '99
Tipo Platform



PAC-MAN 3-D

Il più famoso videogioco di tutti i tempi ritorna per la sua più grande avventura

Fin dalla sua prima uscita nel 1980, *Pac-Man* è stato subito una star. Nel corso degli anni questa palla gialla ha generato una serie di cartoni animati, una canzone di successo intitolata *Pac-Man Fever*, molti seguiti e infinite imitazioni. Inspiegabilmente, questa mitica mascotte è poi sparita dalle luci della ribalta. In tutti questi anni il buon *Pac-Man* è apparso solo una volta su PlayStation (nella raccolta Museum della Namco). Nel 1999 le cose sono destinate a cambiare perché la Namco sta per ridarci Pac-Man in tutta la sua gloria.
Pac-Man 3-D è il primo gioco a essere progettato e sviluppato dalla squadra di sviluppo americana della Namco. Ormai dimenticati i vecchi labirinti blu, Pac-Man può esplorare luoghi interessanti come casa sua, un villaggio di spettri, una fabbrica di puntini e anche uno scavo archeologico. Il gioco ha un totale di 30 aree da visitare. Logicamente in ogni livello ci saranno i soliti fantasmi (sì, ci sono anche loro) pronti a darvi la caccia. Fortunatamente durante questi anni, quella boccia gialla di Pac-Man si è allenato e ha imparato nuove abilità che gli torneranno utili. Una delle nuove caratteristiche del nostro eroe è la schiacciata di fondoschiena, fondamentale per eliminare velocemente i nemici.
Gli appassionati del *Pac-Man* tradizionale non resteranno delusi, perché ritornerà anche l'originale labirinto infestato di fantasmi. Solo che questa volta sarà completamente in 3-D. Inoltre i giocatori più esperti riconosceranno alcune delle musichette caratteristiche dei vecchi titoli di *Pac-Man*. Non sarà facile per la Namco riuscire a portare negli Anni '90 il suo personaggio più celebre, ma noi crediamo comunque che ci possano riuscire. Speriamo che anche *Pac-Man 3-D* sia in grado di stupirci come hanno già fatto altri titoli della Namco.



▲ La maggior parte del gioco è progettata come un platform 3-D. Quindi dovrete guidare Pac-Man nei vari livelli di gioco facendolo sfuggire dai fantasmi e raccogliendo le icone potenzianti.

MOSSE NUOVE E MIGLIORATE

Per interagire con gli sfondi 3-D, l'eroico Pac-Man sarà costretto a imparare nuove utili abilità. Ecco due di quelle che userete maggiormente:

NUOTO



▲ Qualche volta nuotare è la maniera più facile per raggiungere una certa zona. Anche l'acqua può contenere delle casse con degli oggetti utili.

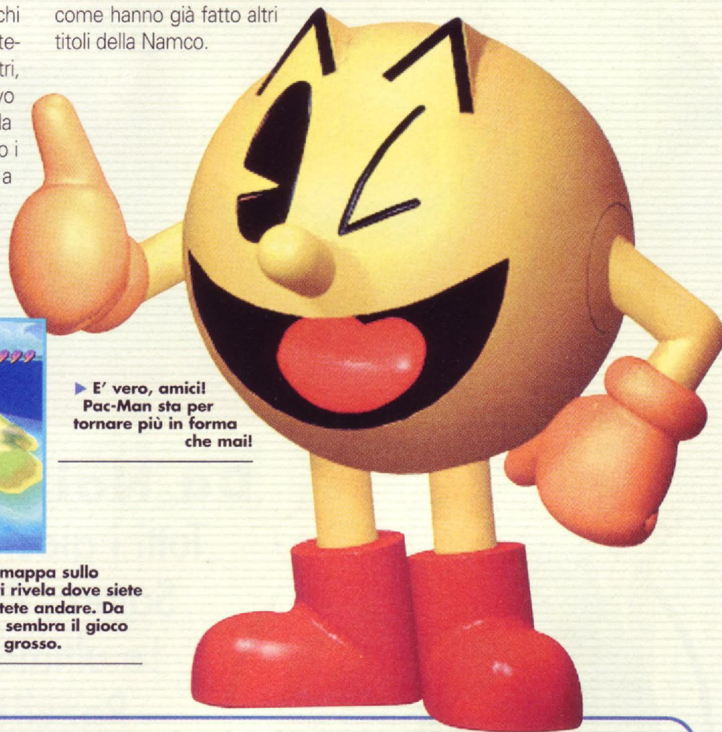
SCHIACCIATA DI FONDOSCHIENA



▲ Niente può contrastare la furia della nuova schiacciata di fondoschiena di Pac-Man. Ci sentiamo male per i tipi che la subiranno.

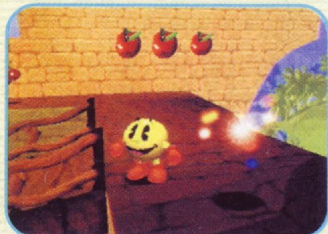
▼ Sembra che torneranno le pillole di energia. Probabilmente daranno a Pac-Man l'invincibilità per un tempo limitato proprio come avveniva nel primo gioco.



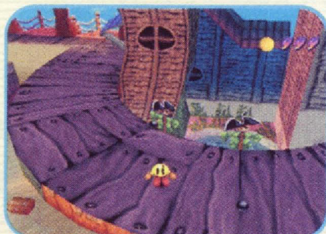


▶ E' vero, amici! Pac-Man sta per tornare più in forma che mai!

▲ Questa mappa sullo schermo vi rivela dove siete e dove potete andare. Da quello che sembra il gioco sarà bello grosso.



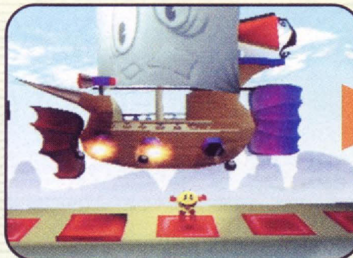
▲ Raccogliete abbastanza icone di mele e forse guadagnerete una vita extra. Questa storia non l'abbiamo già sentita da un'altra parte... mah?!?



▲ Guardate come sembra piccolo Pac-Man se confrontato con uno dei 30 livelli del gioco.

AFFONDARE LA NAVE

La serie di *Pac-Man* ha sempre presentato cattivi strani e interessanti. In *Pac-Man 3-D*, i programmatori si sono sbizzarriti a inserire ogni genere di follia. Questa nave volante è uno dei buffi nemici che dovrete affrontare.



▲ Uno dei primi nemici che incontrerete è questa nave volante che vi sparerà delle palle di cannone. Il vostro scopo è riuscire a premere tutti quei tasti rossi.



▲ Se riuscite a farlo, la nave probabilmente vi lascerà stare. Ci piacerebbe sapere come mai in questo gioco c'è una nave pirata volante...

QUAKE II

Finalmente! Quake arriva anche sulla PlayStation!



▲E' tempo di morire! Preparatevi a scatenare la furia di questa Super Shotgun! Alcuni livelli sono stati modificati per renderli più divertenti.



▲ Ogni volta che colpirete un nemico lo vedrete contorcersi dal dolore.



▲ Questi "cani" robotici vi inseguiranno e vi ridurranno a brandelli. A meno che non li facciate fuori prima.



▲ E' stato mantenuto l'aspetto tetro e oscuro del titolo originale. Ci sarete solo voi e un'orda di nemici inferociti.

Per moltissimo tempo si è parlato di una possibile conversione del primo capitolo di *Quake* per PlayStation. Purtroppo tutte queste voci si sono rivelate infondate e il gioco non ha mai visto la luce sulla console Sony. Per giustificare questo mancato passaggio, i programmatori hanno ufficialmente dichiarato che *Quake* è troppo complesso graficamente. Immaginate la nostra sorpresa quando la Activision ci ha mandato in redazione una prima demo funzionante di *Quake II*. Questo gioco ancora più complesso tecnicamente del suo predecessore, sembra funzionare tranquillamente anche su PlayStation. Credeteci, è davvero strabiliante. Anche i ragazzi degli Id Studios (i creatori di *Quake II* in versione PC), sono rimasti a bocca aperta quando hanno visto lo splendido lavoro fatto dalla Hammerhead.



◀ La rail gun è una delle armi migliori. Può eliminare più nemici con un solo colpo. Peccato che sia lenta da ricaricare.

Quake II è il solito sparatutto in prima persona (tipo Doom) in cui dovrete raccogliere delle armi ed eliminare tutti i cattivi che vi sbarrano la strada. La grafica 3-D in alta risoluzione, i movimenti realistici degli avversari e gli spettacolari effetti luminosi rendono questo gioco una delle esperienze più coinvolgenti che attualmente può offrire il mercato dei videogiochi (insieme a *Unreal*). In più la Hammerhead è riuscita a includere una modalità per quattro giocatori (incredibile!!!). La grafica è eccellente ed è notevole la fluidità e velocità d'animazione. Anche gli effetti luce della versione PC sono stati convertiti alla perfezione, potrete infatti vedere la scia dei vostri proiettili attraversare una stanza buia. Questa sembra essere una delle migliori conversioni PC fatte su PlayStation. Speriamo di vedere presto qualcosa di più!

1-2 | TEEN | 1 x CD
Prodotto Activision
Sviluppato Activision
Data di Uscita 1° Trimestre '99
Tipo Picchiaduro

X-MEN

I vostri mutanti preferiti sono ora in 3-D!



▶ Grazie alla sua furia animale e ai suoi artigli di adamanto, Wolverine sarà sicuramente uno dei migliori personaggi del gioco.

▼Psylocke può focalizzare i suoi poteri telepatici in uno speciale attacco d'energia chiamato "coltello psichico".



▲ Wolverine si prenderà una sinusite a causa dei colpi dell'Uomo Ghiaccio.



▲ Sembra che *X-Men* sfrutti moltissimo gli attacchi volanti come il classico *X-Men vs. Street Fighter*.



▲ Ehi, ma questo è uno schifoide!!! Anche gli esseri della covata dovrebbero far parte di questo gioco.

Durante l'ultimo E3, la Activision ci ha sorpreso mostrandoci una prima versione di questo picchiaduro per PlayStation. Molti di voi si staranno sicuramente chiedendo cosa ci sia di speciale in un altro gioco di combattimento uno contro uno. Beh, questo picchiaduro 3-D è dedicato ai mutanti più famosi della storia del fumetto, gli X-Men. Ora, qualche mese più tardi, PSM è riuscito a mettere assieme alcune informazioni e immagini su questo gioco che potrebbe diventare un grande successo. Dopo i titoli 2-D della Capcom, l'Activision ha pensato di portare i mutanti nella terza dimensione.



▶ Wulvie prepara del ghiaccio a cubetti.

Sembra che il gioco permetta di selezionare il proprio personaggio tra tutti i membri standard degli X-Men, come l'Uomo Ghiaccio, Wolverine, la Bestia e alcuni dei loro peggiori nemici.

Già da queste prime schermate i personaggi sembrano essere molto dettagliati, grazie al gran numero di poligoni utilizzati. Il sistema di lotta somiglia molto a quello di *Street Fighter EX + Alpha*, ma logicamente qui troverete delle mosse speciali ispirate ai poteri di ciascuno dei personaggi. Appena la Activision ci fornirà altre informazioni su questo gioco, stamperemo un'anteprima a piena pagina. Fino a quel momento continuate ad allenarvi con i picchiaduro della Capcom.



▶ Gambit mette alle strette Wolverine con questa spazzata. Chi è che diceva che i Cajun non sanno combattere?

Le Novità Platinum solo L. 49.000



Time Crisis



Mickey's W Adv.



Hercules



Tekken 2

La serie Platinum

Actua Soccer	49.000
Adidas Power Soccer	49.000
Air Combat	49.000
Crash Bandicoot	49.000
Destruction Derby 2	49.000
Formula 1	49.000
Pandemonium	49.000
Porsche Challenge	49.000
Ridge Racer	49.000
Ridge Racer Revolution	49.000
Wipeout 2097	49.000

Le Novità



Formula 1 98 109.000



Tekken 3 105.000



Cool Boarders 3 99.000



Bust a Groove 99.000



Crash Bandicoot 3 99.000

Hugo 89.000



LiberoGrande 99.000

Il Catalogo

Ace Combat 2	99.000
Adidas Power Soccer 98	99.000
Alundra	99.000
Blasto	84.900
Bomberman World	84.900
Broken Sword 2	99.000
Cardinal Syn	99.000
Crash Bandicoot 2	99.000
Dead or Alive	99.000
Fifth Element	99.000
Final Fantasy 7	105.000
Formula 1 '97	105.000
GT - Gran Turismo	99.000
Klonoa	99.000
Kula World	99.000
Medievil	99.000
Point Blank G-Con	149.000
Point Blank (Software)	84.900
Resident Evil 2	119.000
Sentinel Returns	99.000
Spice World	52.000
Spyro	99.000
Streetfighter Collection	99.000
Total NBA '98	84.900
Tombi	99.000
Treasures of the Deep	99.000

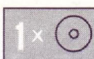


TUTTI I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA



Prodotto MGM Interactive
Sviluppato Black Ops
Data D'uscita 1° Tr. '99
Tipo Azione/Avventura





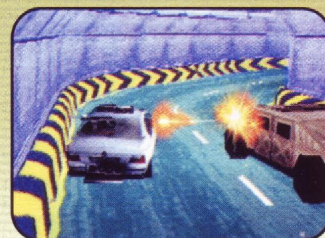
TOMORROW NEVER DIES

Questo gioco può davvero scuotere la vostra PlayStation fino al midollo

L'idea di unire diverse tipologie di gioco non è affatto nuova. Dopo tutto *Die Hard Trilogy* della Fox Interactive comprendeva un gioco d'azione, una corsa di macchine e un tiro a segno. Con *Tomorrow Never Dies*, la MGM sta cercando di sviluppare ulteriormente questa idea per renderla il più fedele possibile alla serie di James Bond. Infatti questo gioco cerca di replicare tutte le classiche scene d'azione tipiche di un film di 007. La trama del gioco inizia esattamente dove finisce il film *Tomorrow Never Dies*. Questo perché alla MGM hanno saggiamente pensato che i giocatori avrebbero preferito scoprire da soli quali sono i piani del cattivo di turno e come riuscire a salvare il mondo. Se si fossero ispirati alla trama di un film già conosciuto, non ci sarebbero state novità e colpi di scena. Molti dei grandi momenti della storia di 007 saranno ripresi in questo gioco. Ci sarà una fuga sottomarina tipo quella vista nel film "La spia che mi amava". Verrà riproposto anche l'inseguimento col carro armato di "Goldeneye". Anche quelli che prediligono lo stile sparatutto in prima persona, non rimarranno certo delusi da *Tomorrow Never Dies.* Queste sequenze di gioco saranno realizzate con grande cura e con alcuni elementi innovativi. Per esempio, i nemici hanno un'intelligenza artificiale molto alta e quando l'incontrate potreste trovarli impegnati a farsi i fatti loro. In questo modo potrete cercare di prenderli alle spalle o addirittura passare senza essere individuati.

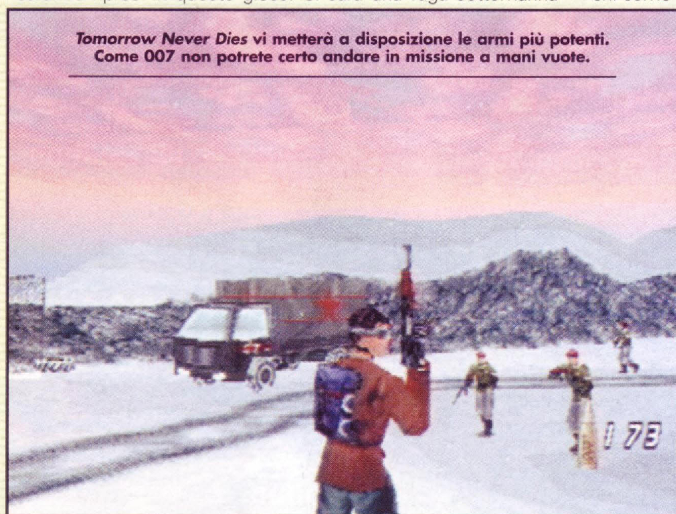

▲ Anche se la MGM ci deve ancora mostrare i livelli con la prospettiva in prima persona, noi crediamo che assomiglieranno molto a *Goldeneye* per Nintendo 64.

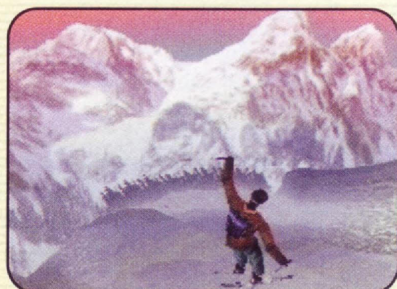
Questo gioco è ancora alle prime fasi di sviluppo, ma la sola idea di poter finalmente giocare nei panni di James Bond anche sulla PlayStation ci stuzzica. La MGM ha affidato lo sviluppo del progetto alla Black Ops che in passato si è fatta apprezzare per giochi come *Treasures of the Deep, Agile Warrior* e *Black Dawn.* Speriamo che i programmatori riescano a bilanciare bene le varie sezioni di gioco e a fonderle tra loro con una trama avvincente. Se riusciranno in questa difficile impresa, allora *Tomorrow Never Dies* potrebbe davvero diventare uno dei migliori titoli del prossimo anno.


▲ In ogni film di Bond ci sono almeno un paio di inseguimenti, logicamente questo gioco non è da meno. Dovrete affiancarvi all'altra macchina e sparare.


▲ Ogni livello di TND si basa sul completamento di una missione. Qui il vostro obiettivo è quello di far saltare in aria questo radar e scappare con gli sci.

Tomorrow Never Dies vi metterà a disposizione le armi più potenti. Come 007 non potrete certo andare in missione a mani vuote.



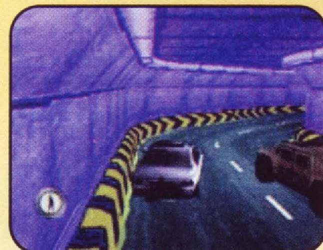

▲ Non solo James Bond riesce a seminare gli avversari, ma li umilia pure con queste perfette acrobazie!


▶ Nel gioco ci dovrebbero essere più sequenze di guida. In ognuna guiderete un nuovo modello di vettura super-accessoriata in perfetto stile 007.

TUTTO INSIEME APPASSIONATAMENTE

Per poter far rivivere le emozioni di un film di James Bond, *Tomorrow Never Dies* sceglie la difficile strada del multi-genere. Questo significa che dovrete affrontare varie tipologie di gioco per portare a termine la vostra missione.


▲ Sparatutto in Prima Persona: come in *Goldeneye* dell'N64 vi aggirate armati per la base nemica nel tentativo di raggiungere l'obiettivo senza farvi individuare da troppe guardie.


▲ Combattimento tra Veicoli: dovrete guidare le famose vetture di 007 in spettacolari inseguimenti pieni di sparatorie, salti ed esplosioni.


▲ Sparatutto in Terza Persona: in questi livelli alla *Tomb Rider* dovrete riuscire a disabilitare alcune installazioni avversarie per poi fuggire.


▲ Esplorazione 3-D: Dovrete guidare 007 anche nelle profondità marine per riuscire a scoprire quale terribile piano stanno progettando i cattivoni di turno.

Mad Catz Dual Force

Real Vibration!



SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO







Afferra il nuovo Mad Catz e tienilo ben stretto: le vibrazioni Dual Force ti catapulteranno nella realtà. Il nuovo Mad Catz Dual Force è il numero 1 tra i volanti Playstation: è compatibile con tutti i giochi; ha una triplice modalità di controllo (analogica, digitale e Dual Force), una sterzata di 270° ed è dotato di 8 pulsanti, un pad a 8 direzioni, uno stick a 2 posizioni e una pedaliera stabile con freno e acceleratore.

Mad Catz Dual Force, il volante numero 1... anche nel prezzo.

www.3dplanet.it



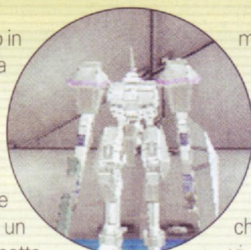
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

Armored Core
Project Phantasma

Più un'estensione che un seguito, ma ancora tanto divertimento

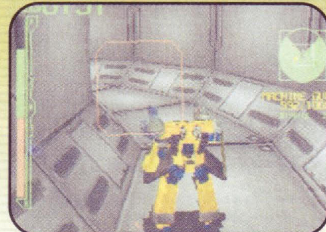
Armored Core: Project Phantasma, è uscito in Giappone nel dicembre 1997 e ora arriva finalmente anche in Occidente. Attenzione: questo non è *Armored Core 2*. Questo gioco serve solo per espandere l'universo di *Armored Core* con nuovi componenti e nuove armi per i vostri robot. La parte più affascinante del gioco riguarda le continue modifiche che dovrete fare per avere un mezzo che risponda perfettamente alle vostre aspettative. Tutti i pezzi che userete per creare i vostri Mech sono realizzati da Shoji Kawamori, che è il responsabile del leggendario Caccia Veritech di *Robotech* (Macross). L'azione si svolge con una prospettiva in terza persona. I vostri robot possono saltare, correre e sparare a diverse altezze. Tutto ciò che ha reso *Armored Core* un successo è tornato anche in *Phantasma*, ma purtroppo non ci sono molte aggiunte in grado di rendere imperdibile questo titolo. All'inizio del gioco si presuppone che voi siate già un pilota esperto di *Armored Core*. Le 17 nuove missioni sono molto più difficili e impegnative rispetto a quelle del gioco originale. Per bilanciare questa difficoltà elevata, riceverete molti più crediti per ogni missione portata a termine. Ci sono 21 nuove parti per ogni sezione modificabile del vostro robot (torso, braccia, armi e così via). E' stata anche aggiunta una nuova modalità "Torneo". Ora potrete prendere il vostro Mech e farlo combattere in un'arena contro un solo avversario guidato dal computer. La modalità a due giocatori è stata migliorata moltissimo. Vedrete l'azione a pieno schermo senza quelle fastidiose informazioni che restringevano la visuale. Inoltre dopo ogni battaglia vi gusterete un replay dell'intero scontro! Solo questa aggiunta azzera la salivazione. Ci sono molte nuove arene in cui combattere e anche la colonna sonora è stata cambiata. Peccato che non è stato risolto uno dei problemi grafici del gioco. Anche in questo mini-seguito, si vedono troppo le attaccature dei poligoni dei fondali. Queste "fratture" conferiscono a molti ambienti un aspetto piuttosto grezzo. Speriamo che la Ascii non si limiti solo a tradurre il gioco, ma che faccia anche qualche piccola miglioria tecnica. Per finire dovrebbero anche essere aggiunte le vibrazioni per il Dual Shock. A dispetto delle sue pecche, *Project Phantasma* è ancora un titolo per cui entusiasmarsi. Specialmente se vi è piaciuto *Armored Core*.



▲ Dovrete combattere spesso contro questo maledetto. Attenti perché è un tipo piuttosto pericoloso.



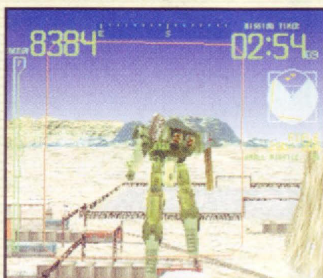
▶ In molte missioni bisogna infiltrarsi nelle basi nemiche. Una volta dentro dovrete usare gli ascensori per raggiungere le aree sotterranee.



▲ In molti livelli dovrete vagare per dei corridoi labirintici. Sono poche le missioni ambientate all'esterno.



▶ Non esiste un gioco migliore per gli appassionati di robot giganti. Ecco un esempio di un Mech che potrete pilotare!



▲ I jet per saltare sono utilissimi per sfuggire al fuoco nemico. Inoltre potrete usarli per acquisire grande velocità.



▲ Durante uno scontro a fuoco all'ultimo sangue sarete circondati da spettacolari esplosioni.

Battaglie a Due!

La novità più entusiasmante è l'inclusione di una modalità uno contro uno. Qui dovrete affrontare un solo Mech controllato dal computer. Potrete scegliere tra 13 arene in cui combattere finché solo uno dei due rimane in piedi. Al termine della lotta potrete riguardare l'intera battaglia da un'altra prospettiva per gustarvi l'azione. Purtroppo però non è possibile salvare il replay per rivedere il tutto in un secondo momento.



▲ Quando iniziate un incontro in modalità Versus, potrete leggere una biografia del vostro avversario. Poi dovrete scegliere l'arena in cui combattere.



▲ La battaglia avrà fine solo quando uno dei due Mech verrà distrutto. Questa è una gradevole variazione alle solite complicate missioni da portare a termine.



▲ Potete guardarvi il replay dalla vostra prospettiva, da quella del vostro avversario o da una ripresa esterna che inquadra entrambi... veramente mitico.



▲ Il replay da posizione esterna vi dà la possibilità di vedere il vostro robot in azione come se fosse il protagonista di un cartone animato!

Nuove Parti AC

Assieme alle nuove missioni, avrete anche una grande quantità di nuove parti AC. Naturalmente ritroverete la maggior parte dei pezzi visti nel primo gioco, più alcune aggiunte veramente interessanti. Alcune di queste nuove parti non sono accessibili all'inizio del gioco. Dovrete trovarle nel corso delle missioni. In *Phantasma* avrete anche molti nuovi emblemi e logicamente potrete continuare a crearvene da soli.



▲ Questo cattivone è stato creato usando solo le nuove parti disponibili in *Phantasma*. Quelli che hanno gradito il primo gioco non potevano chiedere di meglio. I vostri vecchi Mech creati durante le partite ad *Armored Core* possono essere riutilizzati in *Phantasma*!

Speciale Natale PSM



Avete già fatto la vostra lista di regali per Natale? Sì!?! Allora fermate il postino perché PSM ha un articolo per voi che vi aiuterà a non prendere fregature!



Illustrazione: Robert DeJesus, Colori: BAD@$$

Cardinal Syn, Deathtrap Dungeon, C: The Contra Adventure. Questi non sono certo dei soavi pensieri che vagano nella vostra mente... questi sono veri e propri incubi. Chissà quanti giocatori si sveglieranno la mattina di Natale e troveranno sotto l'albero dei giochi così brutti!
E' proprio una vergogna.
Beh, forse non riusciremo a salvare tutti da questi orridi titoli, ma possiamo dare una mano ai nostri fedeli lettori. Abbiamo realizzato questo articolo per aiutarvi a scrivere la vostra lista di regali per Natale. In questo modo eviterete di prendervi delle grandi fregature mentre i vostri amici festeggiano per essersi beccati i titoli migliori. Per aiutarvi abbiamo elencato i tre giochi migliori in ogni categoria, più uno davvero brutto da evitare assolutamente. Abbiamo anche incluso una lista dei titoli più meritevoli usciti in questi dodici mesi e naturalmente anche l'elenco delle ciofeche più fetenti. Leggete l'articolo, seguite i nostri consigli e dite al vecchio Babbo Natale di evitare la mondezza. Dite al panzone che ve lo ha detto PSM!



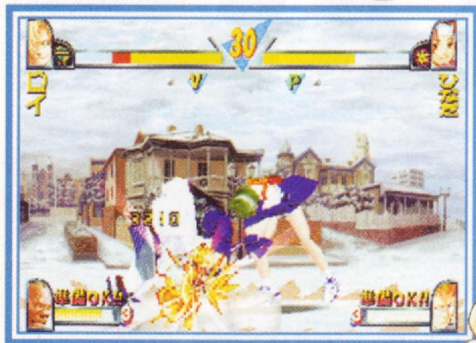
PICCHIADURO

Il 1998 è stato un grande anno per i picchiaduro su PlayStation. Gli appassionati hanno avuto molti titoli di qualità tra cui scegliere, ma la prima posizione non è mai stata in dubbio. Ancora una volta la serie di *Tekken* della Namco guida la classifica. Seguono a ruota molti nuovi giochi pieni di buone idee.



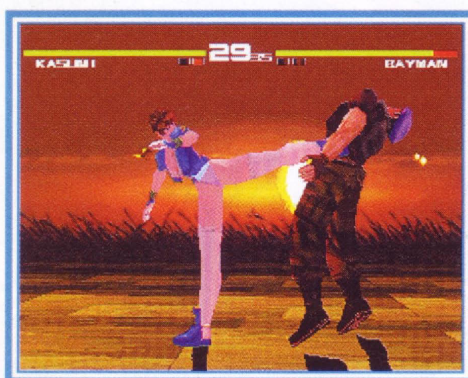
BUONO: Tekken 3

Che dire? La Namco conquista l'oro dei picchiaduro per la terza volta consecutiva. In questo gioco tutto è al massimo. La grafica è eccezionale, l'animazione estremamente realistica e il sistema di gioco assolutamente esaltante. Non c'è in giro niente di meglio. Se potete scegliere un solo picchiaduro quest'anno, è meglio che sia *Tekken 3*.



BUONO: Rival Schools: United by Fate

Questo titolo è decisamente strano, ma anche molto divertente! Chiunque può subito giocarci con ottimi risultati, ma c'è anche abbastanza profondità per appassionare i giocatori più esperti. In più la Capcom ha previsto un sacco di Extra per la versione per PlayStation, incluse alcune modalità bonus, nuovi personaggi e due diverse versioni di gioco ognuna su un disco separato.



BUONO: Dead or Alive

Questo picchiaduro della Tecmo è un vero sballo ed è surclassato solo da *Tekken 3*. Funziona bene, ha un'ottima grafica e presenta anche delle idee innovative. Il suo sistema di contromosse è sicuramente il migliore mai visto in un picchiaduro. Se tutto questo non fosse abbastanza, i personaggi femminili hanno la ridicola caratteristica delle 'tette sobbalzanti'. Davvero ipnotica da guardare.



CATTIVO: Cardinal Syn

Non prendiamoci in giro. Questo gioco fa pietà. E' un vero imboscato in questa annata di picchiaduro fantastici. La Sony ha deciso di realizzare un suo gioco di lotta, e a chi ha dato l'incarico? Ai tizi responsabili di *Criticom* e *Dark Rift*, due schifezze da competizione! E immaginate il risultato? *Syn* fa veramente schifo.



PACCHI REGALO

Sì, lo sappiamo che non siamo stati buoni ultimamente. Però visto che siamo sotto le feste, noi del PSM Team ci proviamo lo stesso a fare una lista di regali che vorremmo trovare sotto l'albero.



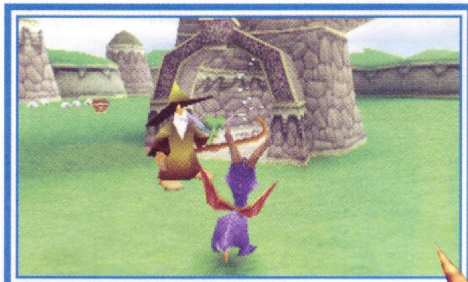
LISTA DI CHRIS

Ok Babbo Natale, l'anno scorso mi hai proprio deluso. Non ho ricevuto quell'isola caraibica che volevo tanto! Quindi quest'anno è meglio che tu non faccia errori o il tuo grasso sedere ne subirà le conseguenze.

1. Un cagnolino. Faresti meglio a trovarmene uno che sia molto dolce e coccolone o vengo e ti sfondo tutta la tua bicocca al Polo Nord.
2. Un forno facile da usare. Cosa ci trovi di buffo vecchio grassone?!? Un uomo può essere un duro, ma adorare il pane fatto in casa.
3. La collezione completa di Beanie Babies originali (un giocattolo molto di moda negli USA). Non ti azzardare a portarmi quelli falsi o sarò costretto a farti molto male!
4. Delle nuove gambe per il piccolo Timmy. Il mio pupazzetto dell'infanzia ne ha bisogno subito, quindi è meglio che ti sbrighi o sarò costretto a staccare le tue.
5. Pace, fraternità e tutta la serie di cose che si dicono per far vedere che si è buoni e altruisti.

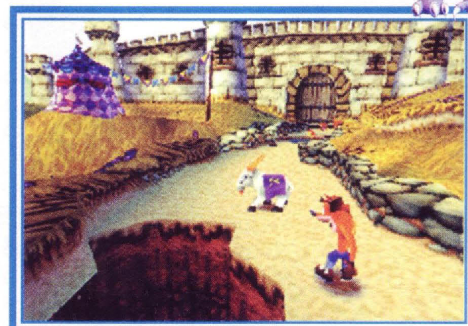
GIOCHI D'AZIONE/PLATFORM

Che anno per gli appassionati della PlayStation! Non solo sono uscite le nuove versioni di classici come *Crash Bandicoot*, ma abbondano anche nuovi eroi come *Spyro, Klonoa* e molti altri.



BUONO: Spyro the Dragon

Questo piccoletto è davvero dolcissimo... forse un po' troppo per i nostri gusti, ma non si può certo negare che *Spyro* sia uno dei migliori platform 3-D del 1998. La sua grafica eccezionale e l'assoluta libertà di movimento lo hanno reso l'unico titolo in grado di competere con *Mario 64*. Inoltre è così facile imparare il sistema di gioco che le ore voleranno senza che ve ne accorgiate. Usate un controller Dual Shock e sarete nel paradiso dei Platform.



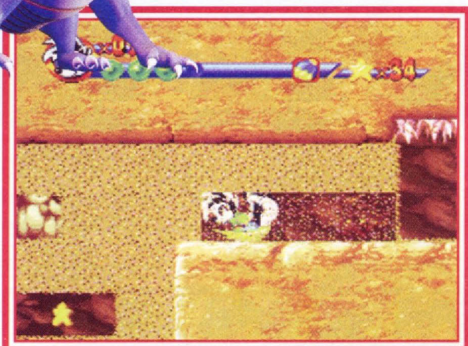
BUONO: Crash Bandicoot: Warped

Ancora una volta i maghi della Naughty Dog hanno colpito nel segno. Questo è il miglior *Crash* di tutti i tempi e purtroppo potrebbe essere l'ultimo che vedremo per un bel po'. Meglio che i fan della serie se lo godano al massimo. Questo gioco è veramente una festa per gli occhi e un grande divertimento per i pollici. Ci sono nuove mosse, nuovi veicoli da utilizzare e alcuni livelli di tipo innovativo.



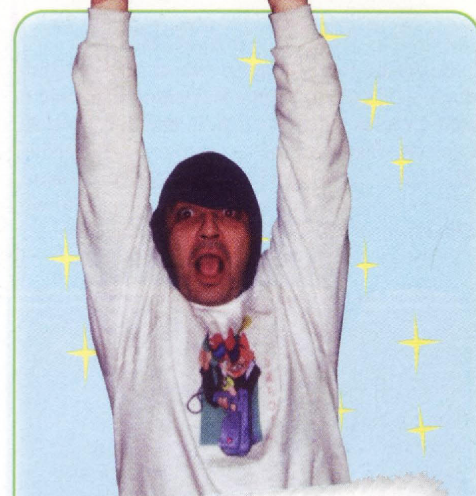
BUONO: Klonoa

Questo titolo è uscito già da qualche mese, così noi lo abbiamo menzionato per essere certi che non venga dimenticato. E' un gioco ipnotico, che combina la classica azione stile Platform con idee e caratteristiche decisamente innovative. Anche se è 3-D, si gioca come i classici platform 2-D. Quindi gli appassionati della vecchia guardia, come noi, lo ameranno.



CATTIVO: Punky Skunk

Logicamente un gioco su una puzzola non può fare altro che puzzare. Questo titolo è così fetente che dovrete metterlo fuori dalla porta per non rimanere nauseati. La grafica ricorda i tempi dei 16-bit, in compenso la sua giocabilità è una vera schifezza. Questo platform sarebbe stato un orrore in ogni era storica. Che altro dire? E' una vera scoreggia che speriamo si dissolva presto nell'aria! Afferrata l'idea? Fa schifo.



LISTA DI ALE

Va bene, lo ammetto... quest'anno sono stato cattivo, anzi cattivissimo! Ora però sono tanto pentito. Ho portato il pandoro a tutti e quindi penso di meritarmi anch'io qualche regalino. In caso contrario tornerò a imbufalirmi!

1. Una vacanza nello spazio in assenza di gravità... così posso perdere peso senza fare la dieta.
2. Girare un film sulla storia di PSM. In questo modo potrei diventare l'idolo di milioni di ragazzine ed eclissare Di Caprio.
3. *Gran Turismo 2* con la possibilità di selezionare le macchine della Lancia e dell'Alfa Romeo.
4. La possibilità di diventare uno dei personaggi di *Tekken 4*.
5. Una dolce compagna che scaldi il mio cuore solitario (scrivete ragazze, scrivete!)



LISTA DI NOAH

Ciò che io voglio veramente nessuno potrà mai regalarmelo. Il mio sogno segreto è che i giorni diventino di 32 ore. Con un bambino piccolo, gli articoli per PSM, quintali di nuovi giochi da provare e le mie nottate da DJ il tempo non mi basta mai. Vorrei tanto avere qualche ora per dormire o le mie occhiaie entreranno nel Guinness dei Primati.

1. Un'unità di isolamento sensoriale. Ne ho tanto bisogno per riposarmi come si deve!
2. Una vacanza. Lo so che sono appena stato in Spagna, ma ne voglio ancora!!!
3. Una massaggiatrice personale. Ne preferirei una in carne e ossa, ma mi accontento anche di una a batterie. Oh già, dimenticavo... portane una anche per mia moglie.
4. Nuovi giochi di *Colony Wars*, giocattoli di *Colony Wars*, vestiti di *Colony Wars*, ogni cosa di *Colony Wars*! Io non sono certo un fanatico!
5. Il furgoncino di Scooby Doo. È da quando sono piccolo che lo voglio tanto!

GIOCHI D'AZIONE/AVVENTURA

In un'annata piena di capolavori per ogni categoria di gioco, il genere Azione/Avventura risplende di luce propria. In testa c'è il capolavoro della Capcom, *Resident Evil 2* seguito dall'incredibile *Metal Gear Solid* della Konami. Questi sono senza dubbio i migliori titoli del 1998. Anche gli altri giochi di Azione/Avventura non sono male, però...

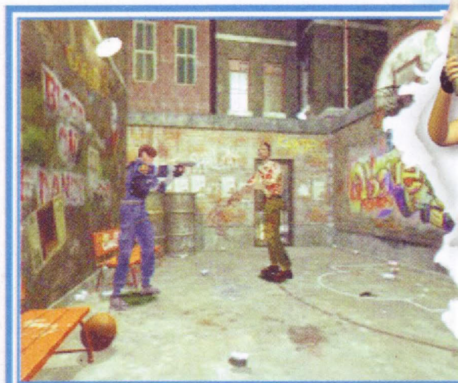


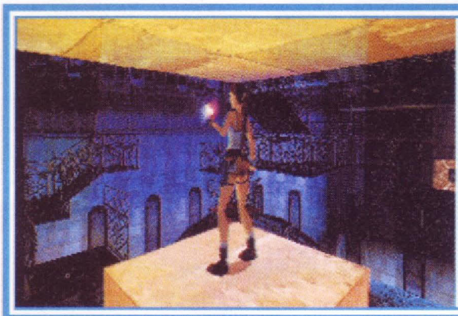
BUONO: Metal Gear Solid

Potremmo parlare per ore di questo gioco, ma c'è una parola che riassume il tutto: WOW. *Metal Gear* ha un'atmosfera incredibile e riesce a mantenere tutte le promesse fatte durante i due anni che ci sono voluti per realizzarlo. *MGS* è IL videogioco dell'anno, e verrà ricordato a lungo come uno dei grandi classici PlayStation.

BUONO: Resident Evil 2: Dual Shock

I fan sono al settimo cielo grazie ai tre giochi dell'anno dedicati alla saga horror più famosa dei videogame: *Resident Evil 2, Resident Evil Director's Cut: Dual Shock* e *Resident Evil 2: Dual Shock*. Questi titoli sono tutti dei classici, ma siamo convinti che il migliore sia *RE2: Dual Shock*. E' sicuramente l'unico altro titolo del 1998 in grado di avvicinarsi a *Metal Gear*.

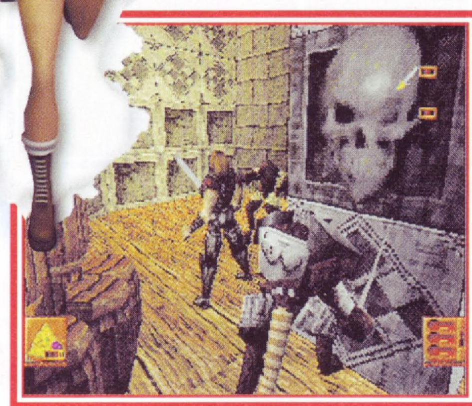




BUONO: Tomb Raider III

Già, anche se questo gioco rimane sempre lo stesso (tira la leva, apri la porta, salta oltre il pozzo, spara in testa a un coccodrillo), non si può certo dire che sia noioso! Il mondo si stancherà mai di Lara? Forse no, visto che la Eidos sembra farla vestire con abiti sempre più succinti ogni volta che esce un nuovo titolo di *Tomb Raider*. Per questa ragione non vediamo l'ora di avere per le mani *Tomb Raider 6*!





CATTIVO: Deathtrap Dungeon

Sniff... Che è 'sta puzza? Rudolf ha fatto i suoi bisogni sotto l'albero? No, anche peggio... Babbo Natale vi ha portato *Deathtrap Dungeon*. Santo cielo, che avete fatto di male per meritare tanto castigo? Nei suoi pessimi livelli, *DD* somiglia più a un incidente che non a un gioco. E' così brutto che non riuscirete a togliervi la puzza dagli abiti. Il gioco può anche essere classificato come punizione crudele e definitiva.

GIOCHI SPORTIVI

Anche quest'anno la PlayStation è stata sommersa da un'infinità di ottimi giochi sportivi. Sia che si parli di calcio, hockey, baseball o pallacanestro, avrete un sacco di bei titoli tra cui scegliere. Ecco i più meritevoli:



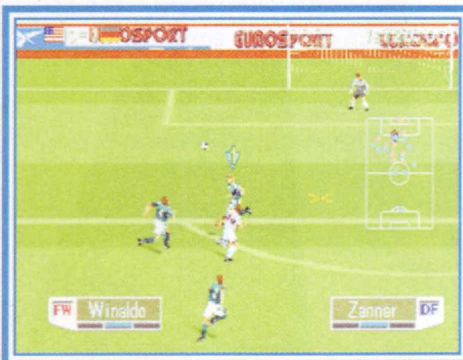
BUONO: FIFA '99

Ecco il gioco preferito dagli amanti del campionato di calcio italiano. Ci sono una marea d'opzioni, un'infinità di squadre e uno zillione di giocatori reali (tutti con le loro caratteristiche). In questa nuova versione sono state migliorate le animazioni, la grafica e l'intelligenza artificiale dei giocatori. Potrete replicare qualsiasi sfida del campionato o delle coppe internazionali. Decisamente imperdibile.

BUONO: NFL Blitz

Anche se il football americano non è molto popolare qui da noi, questo gioco è troppo divertente per essere dimenticato. Il suo punto di forza sono le azioni frenetiche piene di comica violenza. Anche se non capite nulla di questo sport, *Blitz* riuscirà ad affascinarvi e vi terrà incollati ai televisori per lunghissime sfide con i vostri amici.





BUONO: International Superstar Soccer '98

Questo è quello giusto! Anche se non è veloce e pieno d'opzioni come il suo concorrente diretto, *ISS* dà il meglio di sé dove serve. Il sistema di gioco è semplice e immediato, dopo pochi minuti di pratica sarete già in grado di effettuare sottigliezze da fuori classe. Se amate il calcio giocato e non vi importa che i vostri calciatori non abbiano i nomi reali, allora questo è sicuramente il titolo che dovete comprare!

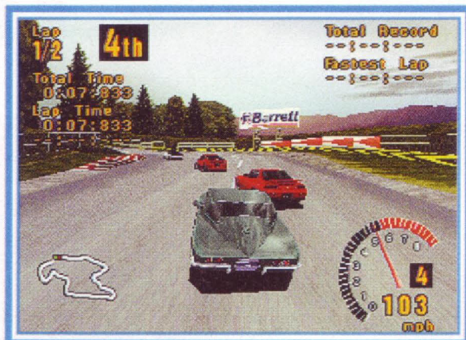


CATTIVO: Kick Off '99

Nonostante le molteplici opzioni, questo gioco è veramente deprimente. La modalità classica è ingiocabile, mentre la nuova versione 3-D fa veramente pena. Le opzioni manageriali non riescono assolutamente a salvarlo, purtroppo questo classico fallisce la prova del tempo. Se volete un buon gioco di calcio vi consigliamo di cercare altrove!

GIOCHI DI CORSE

Gli appassionati di corse troveranno un po' di tutto quest'anno, dalle simulazioni super-realistiche ai titoli in stile sala giochi. Non importa il tipo che preferite: è chiaro che la PlayStation è la console più adatta agli appassionati della velocità.



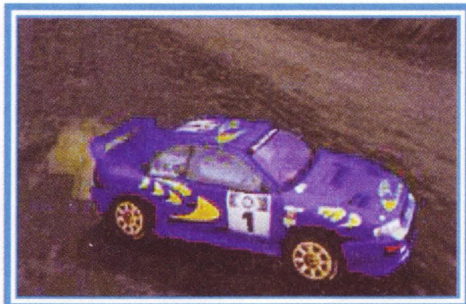
BUONO: Gran Turismo

Per i fanatici dei motori e del realismo questo è davvero il gioco migliore. E' così incredibilmente buono che merita rispetto incondizionato. Infatti da ora lo chiameremo Signor *Gran Turismo*. O meglio, Sir *Gran Turismo*. Comunque, a parte il nome, questo è il re dei giochi di corsa. Non ha rivali!



BUONO: Need for Speed III: Hot Pursuit

Gran Turismo può essere il migliore titolo di corse di tutti i tempi, ma se cercate azione frenetica per due giocatori allora non dimenticatevi di *Need for Speed III*. Ha una grafica eccezionale e una velocità da brivido, inoltre l'opzione dell'inseguimento con la polizia è davvero emozionante. Non vi annoierete mai di schivare le volanti e sfondare i posti di blocco.



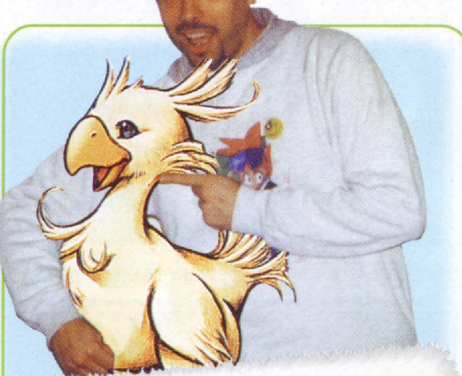
BUONO: Colin McRae Rally

Gli amanti del rally hanno il loro *Gran Turismo*. Questo gioco è assolutamente un capolavoro. La macchina si comporta in maniera estremamente realistica, la grafica è spettacolare e ci sono una miriade di segreti nascosti. Inoltre c'è anche una modalità "scuola" che vi insegnerà tutti i segreti del vero campione di rally. Cosa si può volere di più?

CATTIVO: San Francisco Rush

Avevamo capito che c'era qualcosa di storto quando la Midway non ci ha spedito una copia da recensire. Non sbagliavamo. *Rush* è un gioco grandioso in sala giochi e sull'N64, mentre la versione PlayStation è un'atrocità. Un affronto al genere umano. Poteva essere un classico, ma per qualche ragione ha fallito completamente. E' il più deludente di tutti i giochi deludenti.





LISTA DI CARLO

Quest'anno sono stato buono da far schifo. Ho aiutato le vecchiette ad attraversare la strada, ho pulito la lettiera del gatto, non ho investito nessuno e ho mandato a Babbo Natale un abbonamento gratis a PSM. Cosa vuol dire che lo sto corrompendo?!? Sto solo cercando di farmelo amico.

1. La modella che interpreta Lara Croft dal vero!!!
2. Un traduttore simultaneo dal giapponese all'italiano unito a un'antenna parabolica in grado di captare tutti i cartoni animati che vengono trasmessi in Giappone.
3. Un Chocobo d'oro in piume e ossa in grado di correre sopra il traffico cittadino. Così finalmente potrei arrivare in redazione senza un esaurimento nervoso e risparmierei sulla benzina.
4. Un canale televisivo che trasmette solo cartoni animati dei Simpson.
5. Una schedina vincente dell'Enalotto. Non sono avido, mi accontento anche di 5 miliardi!

Lista dei BUONI

Ecco una lista dei migliori titoli per PlayStation usciti nel 1998. Abbiamo elencato solo quelli che hanno totalizzato quattro o più stelle nelle nostre recensioni, quindi state certi che questi giochi non vi deluderanno la mattina di Natale.

TITOLO	GENERE	GIUDIZIO
Bloody Roar	Picchiaduro	****
Brave Fencer Musashi	Azione/GDR	****1/2
Breath of Fire III	GDR	****
C&C Retaliation	Strategia	****
Colin McRae Rally	Corse	****1/2
CW: Vengeance	Sparatutto Spaziale	*****
Cool Boarders 3	Snowboard	****
Crash 3: Warped	Azione/Platform	****1/2
Dead or Alive	Picchiaduro	****1/2
Devil Dice	Rompicapo	*****
Diablo	GDR	****1/2
Einhander	Azione/Sparatutto	****1/2
Final Fantasy Tactics	Strategia/GDR	****
Forsaken	Sparatutto in P. Pers.	****
Gex: Enter the Gecko	Azione/Platform	****
Gran Turismo	Corse	*****
Heart of Darkness	Azione/Platform	****1/2
Hot Shots Golf	Sport/Golf	****
ISS '98	Sport/Calcio	****
Kagero: Deception II	Azione/Strategia	****
Kartia	Strategia	****
Klonoa	Azione/Platform	****1/2
Madden NFL '99	Sport/Football	****
Mega Man Legends	Azione/Avventura	****
Metal Gear Solid	Azione/Avventura	*****
WLS '98	Sport/Calcio	****
NFS III: Hot Pursuit	Corse	****1/2
NFL Blitz	Sport/Football	****1/2
NFL GameDay '99	Sport/Football	*****
Resident Evil 2	Azione/Avventura	*****
RE 2: Dual Shock	Azione/Avventura	*****
Rival Schools: U.by Fate	Picchiaduro	****
Spyro the Dragon	Azione/Platform	****
SF II Collection	Picchiaduro/Classici	****
Tales of Destiny	GDR	****
Tekken 3	Picchiaduro	*****
Tenchu	Azione/Avventura	****1/2
Theme Hospital	Simulazione	****
TOCA Touring Car	Corse	****
Tombi!	Azione/Platform	****
Trap Gunner	Azione/Strategia	****
Alundra	GDR/Azione	****
Unholy War	Azione/Strategia	****
Vigilante 8	Azione/Combattimento	****1/2
WWF Warzone	Picchiaduro/Wrestling	****
Xenogears	GDR	*****

La lista dei CATTIVI

Per favore, Babbo Natale, abbi pietà! Nessuno si merita questi... "giochi". Meglio il carbone, piuttosto.

TITOLO	GENERE	GIUDIZIO
Adidas Power Soccer '99	Sport/Calcio	**
C: The Contra Adventure	Azione/Sparatutto	**
Cardinal Syn	Picchiaduro	**
Crime Killer	Azione/Sparatutto	**
Deathtrap Dungeon	Azione/Avventura	**
Fox Sports Soccer '99	Sport/Calcio	* 1/2
MoM: Disciples of Gaia	Strategia	* 1/2
Punky Skunk	Azione/Platform	**
Ray Tracers	Comb. tra Macchine	**
San Francisco Rush	Corse	**
Sentinel Returns	Strategia	* 1/2
Speed Racer	Corse	**
Spice World	Spazzatura	**

GIOCHI DI STRATEGIA

Anche se i giochi di strategia sono piuttosto rari su PlayStation, questo genere ultimamente ha avuto un momento di gloria. I pochi titoli usciti nel 1998 sono stati per la maggior parte degli ottimi giochi.



BUONO: C&C Red Alert: Retaliation

E' il seguito di uno dei grandi successi dello scorso anno, *C&C Red Alert*. Questa volta l'azione è intensa e coinvolgente. Ci sono tantissime missioni sia per partite in solitario che per sfide con due PlayStation collegate. Inoltre le nuove unità assicurano una tale varietà d'azione da soddisfare sia i fan dell'originale sia coloro che cercano una nuova esperienza.

BUONO: Kartia

Combinando elementi di *Final Fantasy Tactics* e di *Vandal Hearts*, questo titolo è il sogno divenuto realtà di ogni appassionato di strategia. L'alta qualità degli spezzoni filmati e lo svolgimento della trama vi coinvolgeranno. L'ottima l'interfaccia per il combattimento riuscirà subito a farvi entrare in battaglia. Sembra un titolo della Square.





BUONO: Final Fantasy Tactics



E' il massimo tra i giochi di strategia. Questo titolo è un'esperienza veramente indimenticabile per tutti gli appassionati di tattica. Il nome è un piccolo inganno, visto che il sistema di gioco non ha nulla a che vedere con la classica serie di *Final Fantasy*. Se però siete appassionati di strategia non potete certo farvelo sfuggire.



CATTIVO: Master of Monsters: Disciples of Gaia

Ho-ho-ho... hum. Prendete tutto quello che vi aspettate da un gioco di strategia moderno e buttatelo nel gabinetto. Questo adattamento di un classico a 16 bit è meno attraente del farvi trascinare da una macchina su una strada sterrata. Se Babbo Natale ve lo lascia sotto l'albero cominciate a porvi delle domande sul vostro comportamento...

GIOCHI DI RUOLO

Dovremmo dire che questo è stato l'anno migliore per gli appassionati di GDR su PlayStation... ma non ce la sentiamo visto che non è uscito un nuovo gioco della serie di *Final Fantasy*. Malgrado ciò, ci sono un sacco di ottimi titoli a tenerci occupati nell'attesa di *FFVIII*...





BUONO: Breath of Fire III

Un esempio perfetto del GDR tradizionale. *Breath of Fire III* usa tutte le convenzioni classiche dall'era dei 16 bit e cerca di adattarle alla PlayStation. Il risultato è un gioco bello e coinvolgente pieno di segreti e missioni secondarie. Anche i giocatori più esperti troveranno pane per i loro denti.



BUONO: Diablo

Un po' diverso dai classici GDR, *Diablo* è un gioco più orientato all'azione, con grafica da capogiro, una serie di missioni diverse e sottotrame in quantità. C'è anche una modalità per due in cooperazione che vi permetterà di giocarci assieme a un amico. Inoltre i livelli del gioco vengono creati casualmente ogni volta che iniziate una nuova partita, per cui sarete sempre invogliati a giocare di nuovo.

BUONO: Xenogears

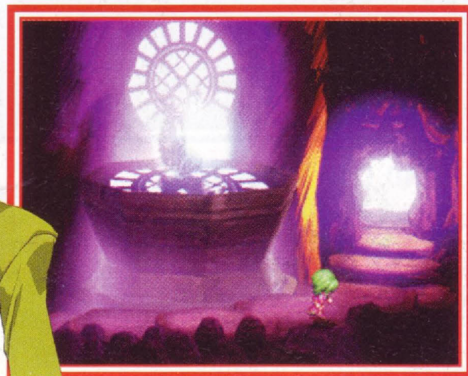
Questo epico GDR della Square mescola combattimenti futuristici con l'ambientazione fantasy. Il risultato è un'avventura incredibilmente varia e complessa. Avrete la possibilità di combattere normalmente o usando dei giganteschi robot chiamati "Gear". I filmati che accompagnano l'azione sono degli splendidi cartoni animati in stile giapponese. La Square centra ancora una volta il bersaglio!





CATTIVO: SaGa Frontier

I fan di GDR sono stati fortunati perché in giro non ci sono grosse fregature... a parte *SaGa Frontier*. E' quasi il peggior GDR mai creato. Il suo sistema di gioco confuso, i personaggi superficiali e la mancanza di equilibrio lo rendono una grossa delusione. Possiamo dire che anche la Square ha toppato!



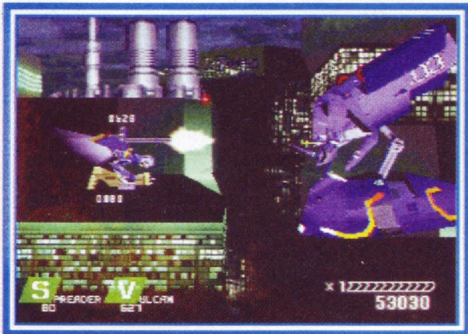
GIOCHI D'AZIONE & SPARATUTTO

Questi sono i titoli adorati da chi vuole solo divertirsi. In questi giochi gli sviluppatori se ne fregano di storia e ambientazione e si concentrano sull'azione pura e scatenata. Meglio avere cerotti e bende in quantità, perché i vostri pollici ne avranno bisogno.



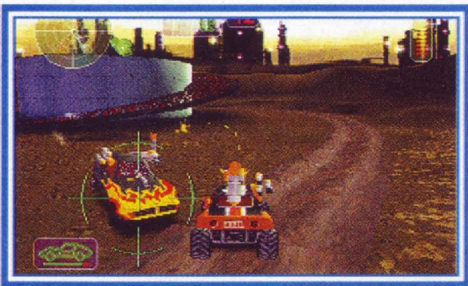
BUONO: Colony Wars: Vengeance

Come sarebbe a dire che non conoscete il primo *Colony Wars*? E' stato il miglior sparatutto spaziale mai uscito per PlayStation! Beh, la Psygnosis sta dando a tutti una seconda possibilità e vi raccomandiamo di prenderla al volo. E' splendido come il primo gioco e ha una miriade di incredibili migliorie. *Vengeance* è incredibile e stupefacente. Con questo non potrete sbagliarvi.



BUONO: Einhander

Se siete appassionati di sparatutto classici, allora questo è il gioco che fa per voi. *Einhander* della Square è uno dei migliori titoli a scorrimento laterale che si siano mai visti. L'azione è di tipo 2-D, ma la grafica è poligonale. *Einhander* è azione furiosa e adrenalina allo stato puro. Uno dei giochi più tosti che ci siano in giro.

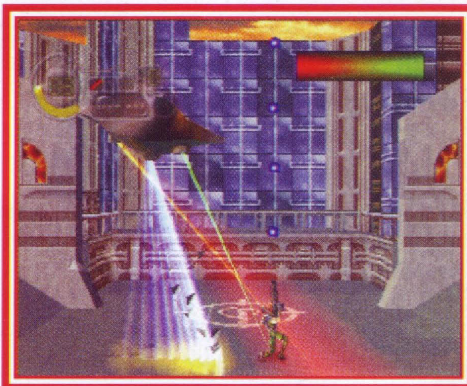


BUONO: Vigilante 8

Twisted che? No, non vogliamo disprezzare una serie classica come *Twisted Metals*, ma la realtà è che *Vigilante 8* è il nuovo Re. Se amate i combattimenti tra veicoli, allora questo è il titolo che non può mancare sotto il vostro albero. *V8* ha una grafica spettacolare, un sistema di gioco coinvolgente e un'ambientazione veramente originale. Tutti i concorrenti stanno mordendo la polvere.

CATTIVO: C: The Contra Adventure

Abbiamo perso tutte le speranze. La serie che avevamo amato nella nostra gioventù è morta. Tutto quello che resta è questa vergogna. Un pallido spettro pervertito e distorto della classica serie di *Contra*. Quello che proprio non capiamo è perché, dopo il fallimento di *Legacy of War*, la Konami abbia affidato un altro gioco di *Contra* agli stessi sviluppatori. Andate a rispolverare la versione per Nintendo piuttosto che giocare a questo titolo.



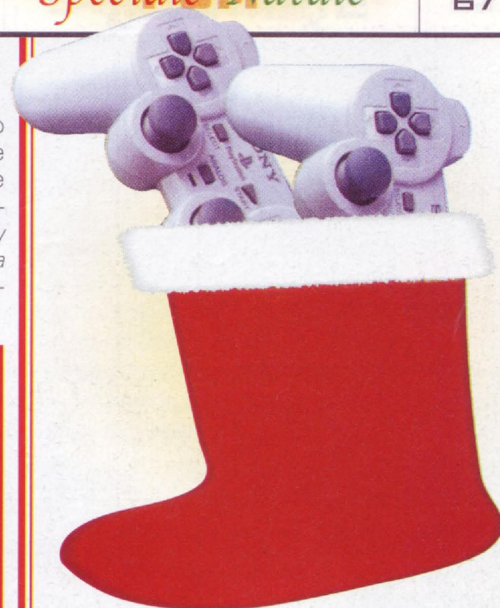


LISTA DI ROSSANA

Io sono così buona che la mattina quando mi sveglio arrivano gli uccellini a salutarmi. Vengo sempre preceduta da uno stuolo di animaletti in festa come Biancaneve. Quando però arrivo in ufficio divento cattivissima e mi avvento su quello sciocco relitto del mio computer... non lo sopporto proprio quando mi va in "bomba". Ecco la mia lista per Babbo Natale:

1. Un computer nuovo superveloce in grado di capirmi e captare tutte le mie energie positive.
2. Un disco degli "Area Successiva" in testa alle classifiche mondiali.
3. Un appuntamento a cena con Jim Kazama.
4. Un lunghissimo viaggio in Tibet!
5. Una giacca da motociclista imbottita! Così potrò sfrecciare con la mia 250 sui circuiti del campionato del mondo.





Pacchi Regalo

Oltre ai giochi, quest'anno sono uscite moltissime periferiche spettacolari. Anche se la maggior parte di queste non entrerebbe nella calza della befana, c'è sempre Natale per farvi regalare qualche accessorio indispensabile per migliorare la vostra esperienza con la PlayStation. Non c'è dubbio che un buon controller tra le mani faccia la differenza. Qui c'è la crema della crema, gli stessi attrezzi che usiamo noi in redazione. Potete metterci le mani sul fuoco!

Controller Dual Shock Sony- Sony CEA

Quasi tutti i titoli in uscita sono compatibili col controllo analogico e con le vibrazioni dual shock. Se volete ottenere il meglio dai vostri giochi non potrete farne a meno. Ci sono molti controller Dual Shock in giro, ma l'originale della Sony è di gran lunga il migliore.

Volante V3FX - Interact

Questo volante, rispetto agli altri che abbiamo provato, è il più facile da regolare e da usare. Può essere programmato per funzionare al meglio su ogni gioco di corse. Ora è uscita anche una versione compatibile con le vibrazioni dual shock. I patiti della guida non possono fare una scelta migliore.

Joystick Ascii Arcade- Ascii

Con tutti i picchiaduro stile arcade disponibili per PlayStation, è meglio acquistare il Joystick Ascii Arcade. Grazie a lui avrete a casa vostra gli stessi comandi che potete trovare nelle sale giochi. Non ha molti extra, ma dispone di grossi tasti a molla e di una leva con la giusta sensibilità. Nessun altro può stargli alla pari.

Dex Drive- Interact

E' un prodotto davvero rivoluzionario. Si collega a un PC e permette di trasferire i vostri salvataggi dalla memory card all'hard disk. Potrete così spedirli via E-Mail o pubblicarli sul vostro sito Internet. Potrete scaricare allo stesso modo i salvataggi altrui. E' cominciata una nuova era di scambi.

Pulisci CD- Uno Qualsiasi

I giochi attirano la polvere, così è una buona idea avere un kit per pulire i CD. In questo modo non sarete tentati di commettere il reato capitale: pulire i dischi con la maglietta. Ne va bene anche uno vecchio, ma evitate quelli che fanno ruotare il disco con una manovella.

Metal Gear Solid

la guida completa di psm, parte prima

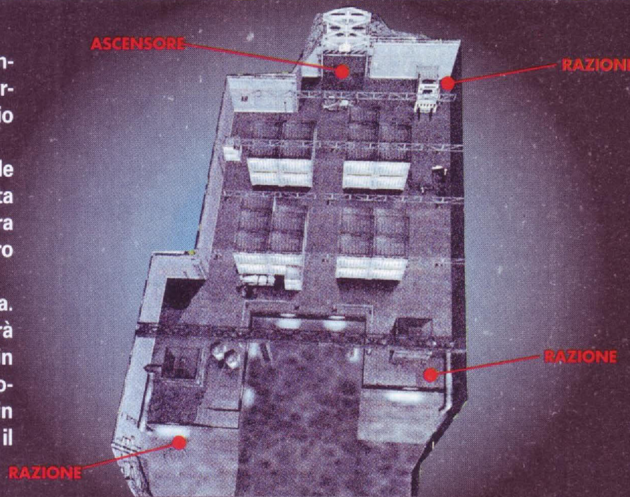


Dopo due lunghissimi anni d'attesa, *Metal Gear Solid* è finalmente disponibile nei negozi. Tra qualche mese potremo finalmente giocare alla versione tutta italiana di questo bellissimo gioco. Noi di PSM vi consigliamo di aspettare per potervi godere tutte le sfumature della splendida trama. Se però non avete resistito all'attesa e siete bloccati, abbiamo deciso di venirvi in soccorso. Questo mese vi sveleremo i segreti della prima metà del gioco. Nel prossimo numero concluderemo la nostra panoramica. Buona fortuna!

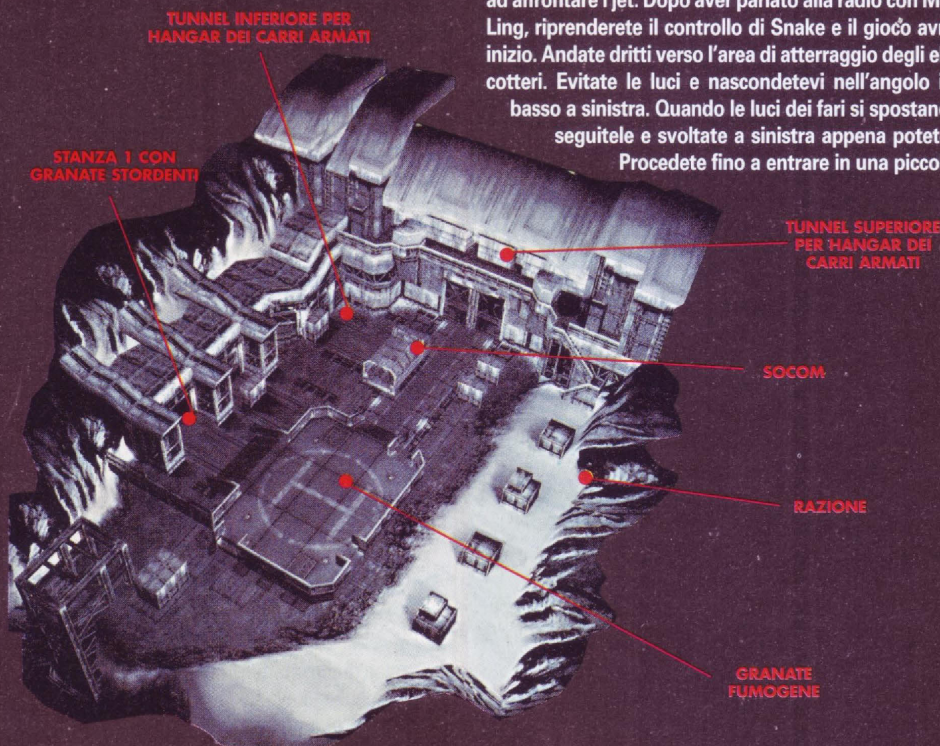
*(*NOTA: Questa guida strategica è stata realizzata giocando alla versione americana a livello di difficoltà "Normal").*

Map: Dock (Porto)

All'inizio del gioco, dopo aver nuotato fino al molo vedrete Liquid Snake sullo sfondo che dice ai suoi soldati di tenersi pronti a sventare una vostra possibile incursione. Dopo che lui se ne sarà andato, chiamate il Colonnello Campbell con la radio (Codec): da questo momento comincerà la vostra missione.
Scendete le scale alla vostra destra e immergetevi in acqua dove troverete delle razioni (se le selezionate, la vostra energia vitale sarà automaticamente ricaricata quando verrete uccisi). Tornate su per le scale, strisciate sotto il tubo alla vostra sinistra e correte avanti fino a trovarvi contro la parete. Camminate rasenti al muro finché l'inquadratura vi permetterà di vedere cosa succede nel corridoio.
La guardia si avvicinerà, si stiracchierà le braccia e poi tornerà da dove era venuta. Seguitela, ma rimanete fuori dal suo campo visivo. Probabilmente la guardia girerà a destra, si guarderà un po' in giro e poi controllerà un altro corridoio. Andate in cima e dirigetevi a destra. Correte nell'angolo in alto a sinistra e prendete le razioni. A questo punto aspettate che arrivi l'ascensore. State nascosti vicino al muro in modo da non essere visti dalla guardia che esce. Prendete l'ascensore e godetevi il breve filmato che dà inizio alla missione vera e propria.



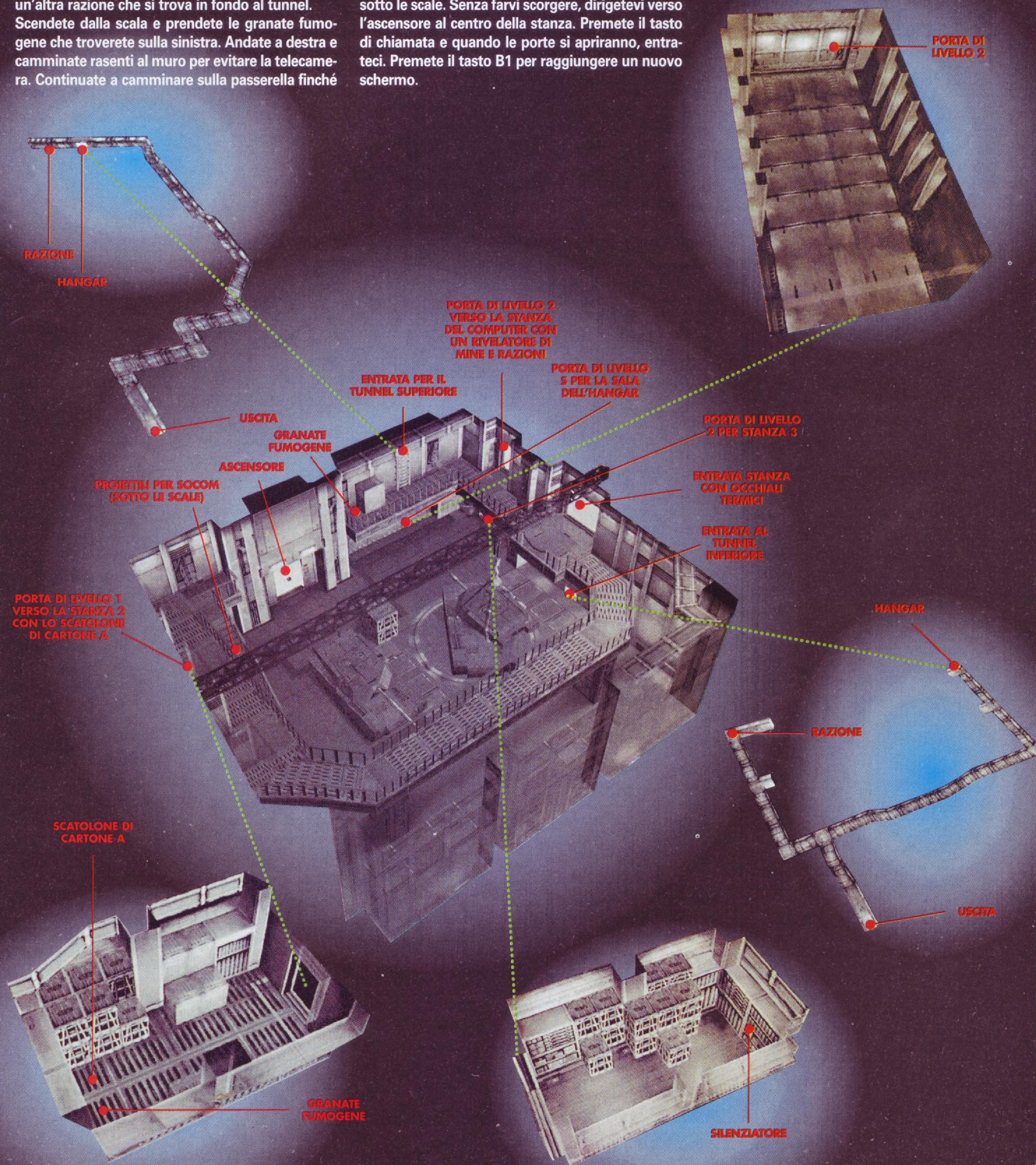
Mappa: Heliport (Eliporto)



Quando l'ascensore arriva alla fine della sua corsa, Snake uscirà e si nasconderà dietro uno scatolone. A questo punto parlerete alla radio con Campbell e Naomi che vi avvertiranno che alcuni aerei da combattimento stanno per compiere un'operazione diversiva che vi permetterà d'infiltrarvi con più tranquillità. Liquid Snake lascerà la base con un elicottero pronto ad affrontare i jet. Dopo aver parlato alla radio con Mei Ling, riprenderete il controllo di Snake e il gioco avrà inizio. Andate dritti verso l'area di atterraggio degli elicotteri. Evitate le luci e nascondetevi nell'angolo in basso a sinistra. Quando le luci dei fari si spostano, seguitele e svoltate a sinistra appena potete. Procedete fino a entrare in una piccola stanza. Qui Snake noterà una telecamera di sicurezza. Abbassatevi e strisciate attraverso la stanza per prendere le granate stordenti (Stun Grenades). Uscite dalla stanza continuando a strisciare. Una volta fuori, alzatevi e procedete verso destra finché non vedrete un camion. Saltateci dentro e dietro lo scatolone troverete la Socom (una piccola pistola con mirino laser). A nord-ovest del camion, in basso c'è una apertura sorvegliata, si fa per dire, da un soldato addormentato. Questa presa d'aria vi permetterà di entrare all'interno della base. Non usatela visto che ne potrete trovare una migliore. Tornate indietro verso l'entrata di sinistra della pista. Guardate il movimento delle luci e cercate di correre al centro della pista nel momento esatto in cui i due fari s'incrociano. Se farete tutto correttamente dovreste riuscire a prendere le granate fumogene (Chaff Grenades). L'uscita sulla destra è un po' più in giù rispetto al vostro punto di partenza, quindi dopo aver preso le granate correte in diagonale verso il basso. Se verrete inquadrati dalle luci andate dietro gli scatoloni in basso a sinistra, gli stessi dietro cui vi siete nascosti all'inizio del livello. Dall'uscita che si trova a destra della pista degli elicotteri dirigetevi verso la zona sopraelevata con la neve che si trova a est. Se vi servono, qui troverete delle razioni. Vedrete anche una telecamera della sicurezza. Evitate di farvi riprendere e salite le scale. Attenti alla guardia che si trova al livello superiore. Sul vostro radar sarà rappresentata con un puntino rosso senza il campo visivo. Assicuratevi che non stia vicina alle scale e poi salite fino al secondo livello. Se la guardia viene verso di voi, nascondetevi nell'angolo in alto a destra finché non se ne sarà andata. Quando la via è libera, attraversate la balconata e infilatevi nel condotto di aerazione che si trova al centro.

Map: Tank Hangar (Hangar dei Carri Armati)

Mentre strisciate nei condotti d'areazione riceverete una chiamata da McDonell Miller, il vostro vecchio maestro. Attraverso le grate potrete anche ascoltare il dialogo tra due soldati. Essi vi riveleranno che il Capo DARPA è prigioniero al livello B1 di quest'edificio. Alla fine raggiungerete una grata che vi permetterà di entrare nell'hangar. Se ne avete bisogno, prima di scendere potrete prendere un'altra razione che si trova in fondo al tunnel.
Scendete dalla scala e prendete le granate fumogene che troverete sulla sinistra. Andate a destra e camminate rasenti al muro per evitare la telecamera. Continuate a camminare sulla passerella finché non troverete una porta aperta. Entrate nella stanzetta e strisciate sul pavimento per prendere gli Occhiali Termici (Thermal Goggles). Strisciate all'indietro e uscite dalla stanza. Seguite la passatoia per tutto il percorso stando attenti a evitare la seconda telecamera e poi scendete le scale.
Fate attenzione alle due guardie e cercate di prendere i proiettili per la Socom che sono nascosti sotto le scale. Senza farvi scorgere, dirigetevi verso l'ascensore al centro della stanza. Premete il tasto di chiamata e quando le porte si apriranno, entrateci. Premete il tasto B1 per raggiungere un nuovo schermo.



Map: Cell (Cella)

Uscite dall'ascensore e andate verso sud. Poi svoltate a destra e procedete fino a che non vedrete le scale che portano al condotto di aerazione. Arrampicatevi sulla scala ed entrate nel condotto. Seguite il tunnel fin quando si dirama a sinistra. Nella ramificazione troverete dei proiettili per Socom, perciò, se vi servono, svoltate a sinistra per prenderli. Altrimenti proseguite dritti fino ad arrivare alle grate sul pavimento. Dalla prima si scorge una misteriosa donna seduta (per osservarla entrate in modalità "prima persona"). Dalla seconda si vede il Capo DARPA. A questo punto Snake uscirà dal condotto per parlare col Capo.

Questo personaggio vi fornirà qualche informazione su ciò che è successo e vi rivelerà come fermare i missili. Inoltre scoprirete alcune cose sul Metal Gear Rex e sul luogo dove è tenuto prigioniero il presidente della ArmsTech. Il Capo vi dice di prestare attenzione alle pareti che nel livello B2 hanno un colore diverso. Poi vi consegna una Carta Magnetica di Livello 1 (Level 1 Keycard) prima di essere stroncato da un misterioso attacco di cuore. Dopo la sua morte, sentirete del trambusto fuori dalla cella. Mentre aspettate, potrete prendere la scatola di razioni che si trova sotto il letto. Alla fine la porta si aprirà.

Quando Snake esce dalla stanza, verrà affrontato da una donna mascherata che gli punta una pistola alla testa. Dopo una breve conversazione, un manipolo di soldati armati irromperà nella stanza.

Usate la Socom per sbarazzarvi di tutti i soldati. I nemici dopo essere stati eliminati lasciano delle scatole di proiettili e delle razioni. Dopo la terza ondata di nemici, un soldato vi lancerà contro tre granate. Evitatele correndo in alto a destra, poi tornate al centro e fate fuori i soldati rimasti.

Alla fine della sparatoria la donna scapperà verso l'ascensore. A questo punto avrete la visione di una stanza per interrogatori e Psycho Mantis farà una breve apparizione.

Quando riprenderete il controllo di Snake, selezionate la Carta Magnetica di Livello 1 ed esplorate le celle che si trovano in questo livello. Una scatola di razioni si trova sotto il letto del Capo DARPA e nella parte bassa della stanza ci sono dei proiettili per Socom. Ora tornate all'ascensore e scendete verso il livello B2.

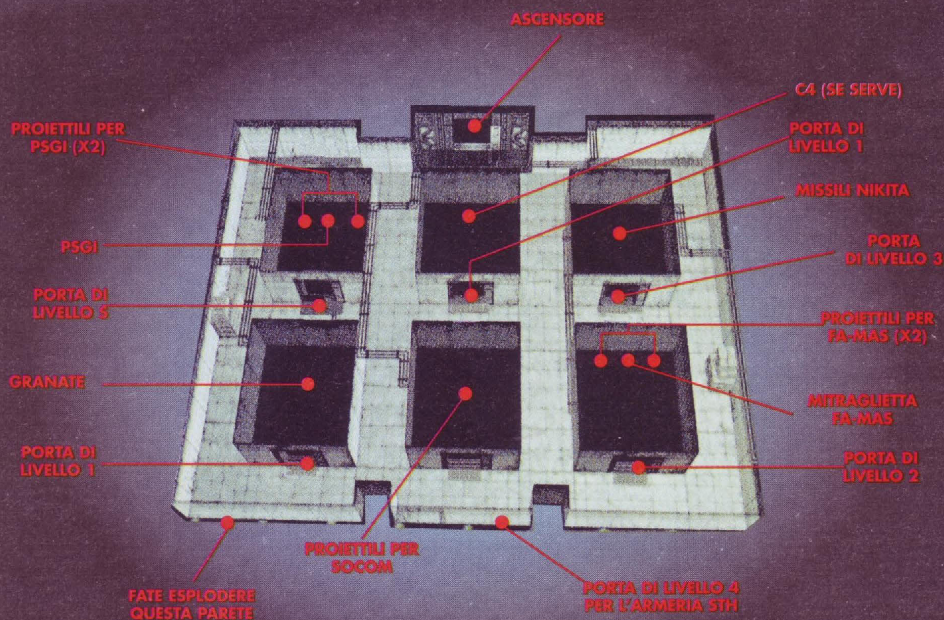
PORTA DI LIVELLO 6
PORTA DI LIVELLO 1
PROIETTILI PER SOCOM
ASCENSORE
RAZIONE (SOTTO IL LETTO)
PROIETTILI PER SOCOM
PROIETTILI PER SOCOM
SCALA
SCALA

Map: Armory (Armeria)

L'Armeria ha sei stanze. Per ora voi potrete entrare solo in due, poiché molte stanze richiedono una Carta Magnetica di livello superiore a quella che possedete. La prima nella quale potrete entrare è quella in alto al centro. Attenzione perché lungo i corridoi sono nascoste alcune botole, quindi correte in continuazione per evitarle.

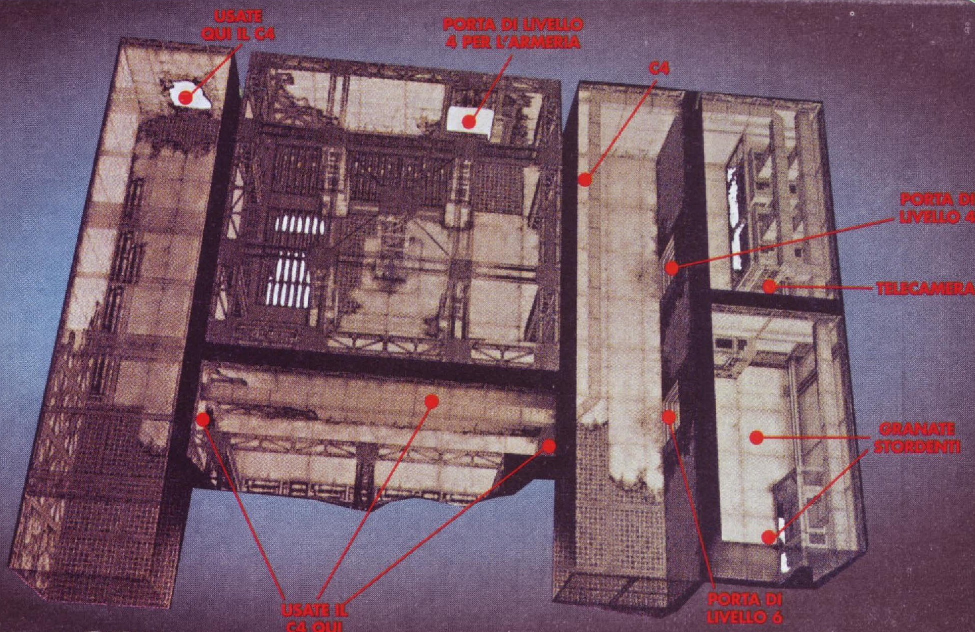
Aprite la porta utilizzando la Carta Magnetica di Livello 1 e prendete le due scatole di C4 (esplosivo al plastico). Uscite dalla stanza e dirigetevi verso quella di sotto. All'interno troverete altri proiettili per la Socom.

Uscite e dirigetevi nell'angolo in basso a sinistra della stanza. Scorgerete una zona del muro che ha un colore diverso da tutto il resto. Se bussate su questa parete sentirete rimbombare come se dall'altra parte fosse vuoto. Usate il C4 sul muro e fatelo scoppiare per aprirvi un varco.



Map: Armory Sth (Armeria Sth)

Dopo aver fatto esplodere il muro, vi ritroverete in un passaggio lungo e stretto che scende verso il basso. Proseguite fino a trovare sulla destra una porzione di muro di colore diverso. Usate ancora il C4 per aprirvi un varco.
Ora potrete andare a destra lungo un nuovo passaggio. In fondo a questo corridoio troverete un'altra parete di colore diverso. Distruggetela con il C4. Altre pareti di colore diverso sono alla lontana destra del passaggio. Distruggetele, se volete, ma non entrate nei passaggi che si aprono perché troverete solo delle porte che richiedono Carte Magnetiche di livello superiore a quella che avete adesso. Armate la Socom e preparate le razioni, poi passate attraverso il buco. Guardatevi il breve filmato che introduce il vostro combattimento contro Revolver Ocelot, il primo nemico di fine livello.

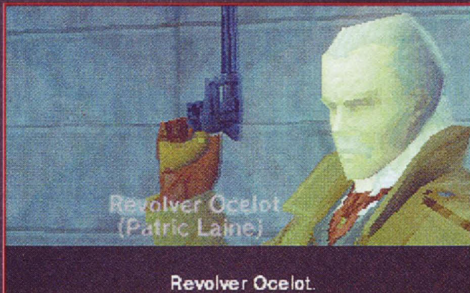


Nemico: Revolver Ocelot

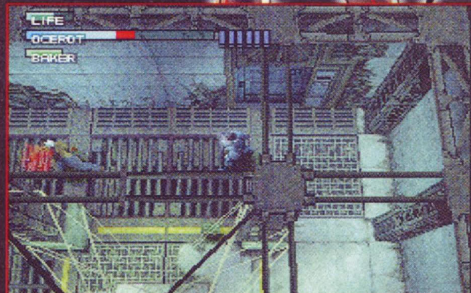
Entrando nella stanza vedrete Kenneth Baker legato. Mentre state per slegarlo, si sveglia e vi dice che la stanza è imbottita d'esplosivo. A questo punto irrompe Revolver Ocelot che vi attacca con le sue temibili pistole.
Revolver Ocelot è il primo nemico di fine livello contro cui dovrete combattere. Continuate a correre attorno alle corde e assicuratevi di non colpire Baker per sbaglio. Quello che dovrete davvero fare è inseguire Ocelot e spararli quando gli siete vicino. Ricordate di tenere premuto il pulsante di fuoco per almeno un secondo per attivare la funzione di auto-puntamento. Ocelot continuerà a correre lontano da voi, così quando sembra che non riusciate a prenderlo cambiate direzione. Provate anche a fermarvi un attimo in modo che anche Ocelot si fermi per spararvi, è infatti questo il momento migliore per colpirlo. Nella stanza sono sparse abbastanza munizioni per permettervi di mancarlo un paio di volte.



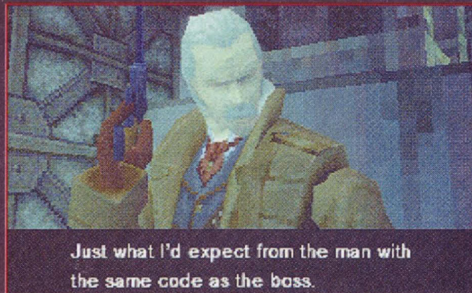
Dopo aver sconfitto Ocelot, una figura misteriosa salterà fuori dall'ombra. E' il Ninja! Dopo una serie di avvenimenti drammatici, Snake parla a Baker e capisce che i terroristi hanno tutto quello che gli serve per lanciare il missile. Baker vi rivela anche che ha fornito alla donna che avete visto in precedenza i codici necessari per impedire il lancio del missile. Vi rivela anche che il suo nome è Meryl e che ha una radio come la vostra, ma non ricorda la frequenza. Per scoprirla dovrete guardare le foto stampate sul retro della scatola del gioco.
Qui troverete la schermata che indica la frequenza giusta. Baker vi dice di cercare Hal Emmerich, l'ingegnere capo del progetto Metal Gear Rex. Dopo aver rivelato ulteriori dettagli sulla storia, vi darà una Carta Magnetica di Livello 2 (Level 2 Keycard). Anche Baker morirà per un misterioso attacco di cuore. Raccogliete le munizioni rimanenti e tornate indietro.



▲ Revolver Ocelot esce dall'ombra e sfida Snake a duello. Lui è armato di una fedele sei colpi. Cercate di colpirlo mentre ricarica l'arma.



▲ Snake insegue Revolver mentre il povero Kenneth Baker si trova al centro della sparatoria legato. Fate molta attenzione agli esplosivi!



▲ Dopo aver sconfitto Ocelot, lui si ritirerà temporaneamente e si nasconderà dietro un palo. Preparatevi a una grossa sorpresa!

Map: Armory (Armeria)

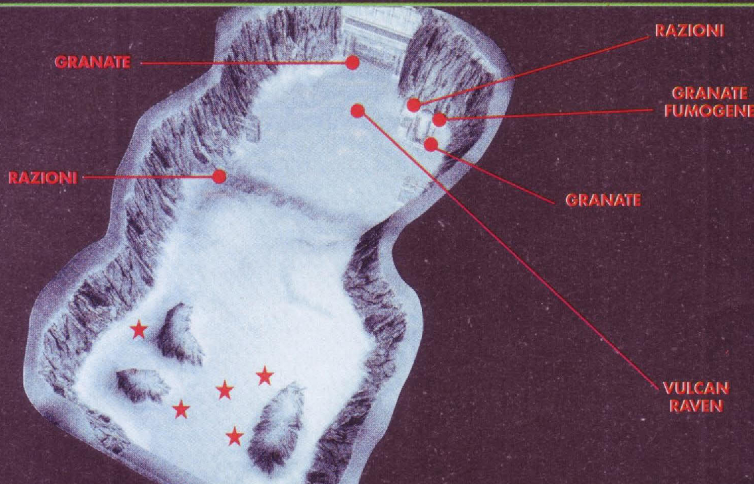
Fate attenzione al vostro radar personale perché ora nella stanza ci sono in giro delle guardie. Con la nuova Carta Magnetica di Livello 2 potrete aprire altre due stanze. La prima è quella in basso a sinistra dove troverete un rifornimento di granate. L'altra è quella in basso al centro, al suo interno ci sono i proiettili per la Socom.
Dirigetevi ora verso la stanza in basso a destra. Usate la Carta Magnetica di Livello 2 per entrare e poi indossate gli Occhiali Termici. Al suo interno noterete una trappola laser, ma fortunatamente è piuttosto facile da evitare. Dovrete solo strisciare sotto i laser e prendere la mitraglietta FA-MAS e un po' di proiettili per questa nuova arma. Uscite dalla stanza e usate la radio per chiamare Meryl, usando la frequenza riportata sul retro della custodia di Metal Gear. Lei vi rivelerà dove è nascosto Hal Emmerich e vi aprirà la porta di sicurezza di livello 5 che si trova nell'hangar dei carri armati. Prendete l'ascensore e tornate al primo piano.

Mappa: Hangar dei Carri Armati

Uscite dall'ascensore e andate a destra. Ignorate la nuova porta di sicurezza che si apre in cima allo schermo e usate la Carta Magnetica di Livello 2 per entrare in quella alla vostra destra. In questa stanza troverete una guardia addormentata e il Silenziatore (Suppressor) per la Socom. Abbassatevi e strisciate per non fare rumore, prendete tutto quello che c'è nella stanza e uscite. Armatevi di Socom e noterete che ora ha un silenziatore. Se volete provare l'efficacia della nostra nuova arma, sparate un paio di volte alla guardia addormentata: l'allarme non si attiva. Uscite da questa stanza e fatevi strada fino alle scale sulla sinistra. Salite le scale, evitate la telecamera e seguite la passerella fino ad arrivare alla porta sulla sinistra. Apritela usando la Carta Magnetica. All'interno troverete alcune granate fumogene e la Scatola di Cartone A. Uscite dalla stanza e proseguite lungo la passatoia. Quando il radar vi segnala una guardia, usate la modalità in prima persona per capire dove si trova il nemico e avvicinatevi silenziosamente a lui. Quando sarete abbastanza vicini (circa il doppio del suo raggio visivo), sparategli un paio di volte con la Socom dotata di silenziatore. Ora nessuno vi impedirà di arrivare alla porta di livello 2 in fondo alla passerella. Usate la Carta Magnetica di Livello 2 per entrare nella stanza del computer. Prendete il rilevatore di mine e la razione (se vi serve). Uscite dalla stanza e ritornate alle scale che vi conducono alla parte bassa del livello. Scendete e procedete fino alla parte in alto a destra di questa stanza, dove si trova la porta di sicurezza che Meryl vi dovrebbe aver aperto. Attivate di nuovo gli Occhiali Termici. Noterete che questa stanza ha molti laser in movimento, dovrete fare molta attenzione per evitarli. Cronometrate i movimenti di raggio e fatevi strada nella stanza. Arrivati all'altro capo, usate la Carta Magnetica di Livello 2 per aprire la porta che vi conduce all'esterno.

Mappa: Canyon

Dopo essere entrati nel Canyon, riceverete un messaggio misterioso da un informatore di nome Deepthroat. Vi verrà detto che di fronte a voi ci sono delle mine Claymore e un carro armato pronto a spararvi. Usate il rilevatore di mine per vedere sul vostro radar la posizione delle Claymore. Poi, muovetevi avanti assicurandovi di strisciare quando passate vicino alle mine. In questo modo Snake le potrà prendere. Quando sarete a metà strada vi imbatterete in un nuovo nemico di fine livello, Vulcan Raven.



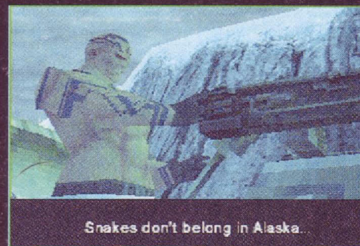
Nemico: Vulcan Raven

Quando appare Vulcan Raven, vedrete un breve filmato. Poi comincerà il combattimento.

La prima cosa che dovrete fare è correre sul lato destro del canyon. Appena vedrete il primo colpo di carro armato mancarvi (visto che colpisce la collina), tagliate in diagonale verso la parte in alto a sinistra fino a scorgere il carro armato. Dovrete rimanergli abbastanza vicino in modo che il suo cannone principale non possa colpirvi. Prendete le granate e lanciatele verso il cannoniere principale. Per ucciderlo dovrete colpirlo in pieno con una granata o lanciargliene due vicine. Dopo averlo spazzato via dal carro armato, sbarazzatevi del secondo soldato utilizzando la stessa tecnica. Nel canyon troverete tutte le Granate e le Razioni di cui avete bisogno.

Dopo aver vinto, Snake otterrà la Carta Magnetica di Livello 3 e si dirigerà verso l'area successiva. A questo punto vedremo un breve filmato che ci mostra l'incontro tra Vulcan Raven (che è sopravvissuto) e Liquid Snake. Liquid afferma che loro non vogliono ancora uccidervi. Sta succedendo qualcosa di strano...





▲Vulcan Raven si avvicinerà a Snake su un carro armato M1. State pronti per una dura lotta!



▲Cercate di rimanere sempre vicini al carro armato in modo da non essere colpiti dal suo cannone principale.

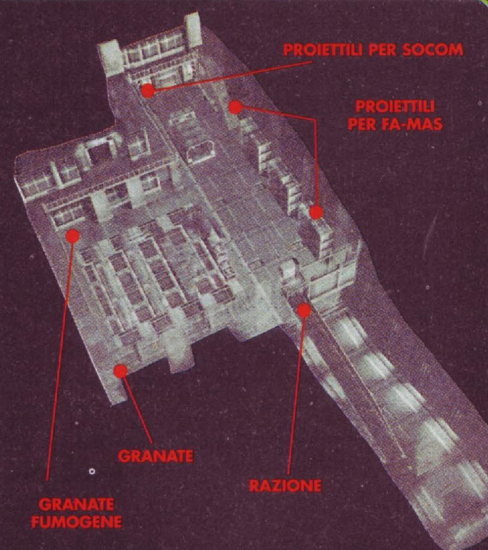


▲Dopo aver eliminato il secondo cannoniere con una granata ben lanciata, Snake ne esamina il corpo per trovare la Carta Magnetica di Livello 3.

Mappa: Nuke Bldg 1

(Edificio Nucleare 1)

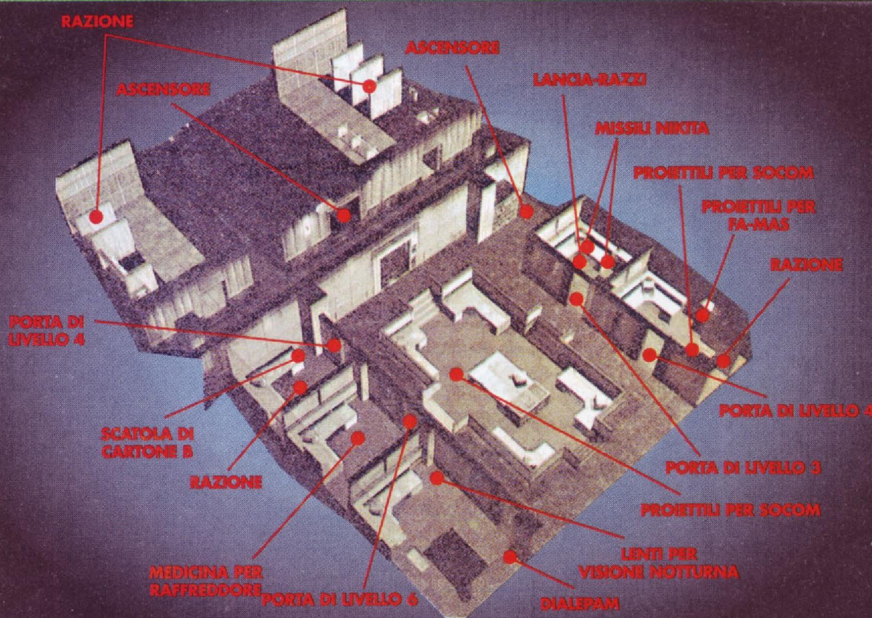
Ora siete nel passaggio di entrata per l'Edificio Nucleare. Proseguite a destra e prendete le razioni. Tornate giù e procedete fino alla porta in alto. Abbassatevi e strisciate sotto la porta. Una volta all'interno della stanza, Campbell e Naomi vi chiameranno per dirvi di non usare le vostre armi in questa stanza perché potrebbero danneggiare i controlli nucleari presenti. Vi forniranno inoltre anche la frequenza di Natasha. Chiamatela immediatamente al 141.52. Non vi rivelerà niente di utile, ma in questo modo sarà successivamente selezionabile nel menu con i contatti radio. Procedete fino al lato destro dello schermo. Prendete i proiettili per FA-MAS nella prima nicchia. Poi correte sotto la telecamera (camminando rasenti al muro) e nascondetevi nella nicchia successiva.
Schiacciatevi sul muro in alto in modo da non essere visti dalla guardia che arriva da destra. Aspettate che la via si liberi, dirigetevi verso l'alto e oltrepassate il camion. Assicuratevi di prendere i proiettili per FA-MAS che si trovano sotto le scale. Seguite il muro e prendete i proiettili per Socom che si trovano nell'angolo in alto a sinistra. Arrivati alla parte ampia della stanza, aspettate che le sentinelle si girino e correte verso sinistra fino a raggiungere il muro ovest. Qui troverete una cassa di granate fumogene. Seguite la parete ma state lontani dalle grate di metallo perché il rumore può allertare le guardie. Nell'angolo in basso a sinistra della stanza troverete alcune granate. Salite le scale a destra e fermatevi a metà strada per evitare la guardia. Quando vedrete che la sentinella si allontana, salite le scale tranquillamente. Raggiungete l'ascensore (stando attenti a non farvi vedere dal soldato) e spingete il tasto di chiamata. Ora potete raggiungere il livello B1 di questa nuova area.



Mappa: Nuke Bldg B1

(Edificio Nucleare B1)

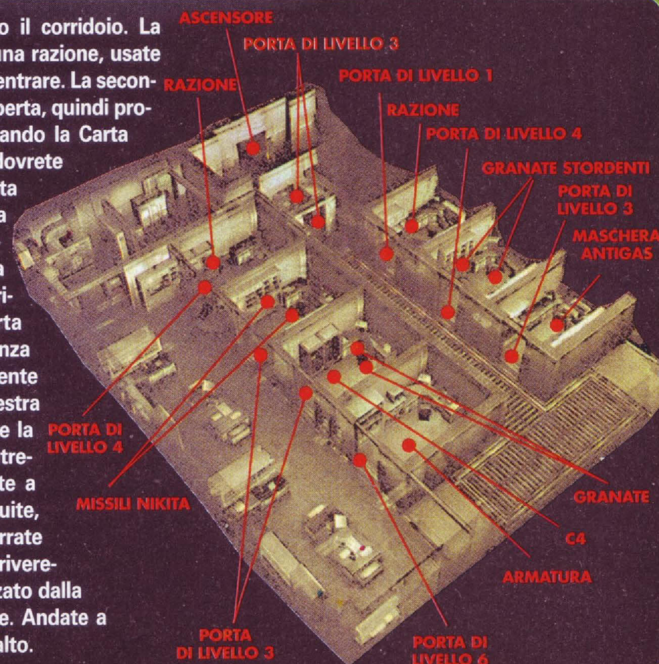
Uscite dall'ascensore e usate la Carta Magnetica per aprire la porta sotto di voi. In questa stanza c'è una sola guardia; evitatela o fatela fuori con la Socom. Usate la Carta Magnetica per entrare nella prima porta alla vostra destra. All'interno troverete dei missili Nikita e un lancia-razzi (Nikita Launchers). Prendete tutto e uscite da questa stanzetta.
In alto, a destra della stanza più grande si trovano delle granate stordenti, mentre in mezzo ci sono dei proiettili per Socom. Uscite anche da qui e tornate all'ascensore. Se vi servono delle razioni potrete trovarne una scatola nella stanza sulla destra, ma prima dovrete eliminare la guardia che va al gabinetto. Che brutto modo per andarsene! Quando siete pronti, balzate sull'ascensore e scendete verso il B2.



Mappa: Nuke Bldg B2

(Edificio Nucleare B2)

Uscite dall'ascensore e usate la Carta Magnetica per aprire la porta in basso. Finirete in un compartimento stagno da cui potrete uscire sempre con la vostra Carta Magnetica di Livello 3. Il pavimento è elettrificato e la stanza è piena di gas mortale. Riceverete una chiamata dal misterioso Deepthroat che vi consiglierà di usare un missile teleguidato Nikita per disattivare la centralina elettrica. Per facilitare questa operazione, vi consigliamo di guidare il missile usando la modalità in prima persona. Pilotate il missile lungo il corridoio e svoltate a destra. Girate nuovamente a destra appena entrate nella nuova stanza e proseguite dritti finché non oltrepassate una porta di vetro. Girate di nuovo a destra e volate attraverso la porta aperta, poi giratevi a sinistra per colpire la centralina elettrica che avete visto durante il filmato. In questo modo disattiverete le scariche elettriche. Uscite dalla stanza col gas per prendere una boccata d'aria. Quando i vostri polmoni saranno nuovamente pieni d'ossigeno, potrete rientrare. Scendete lungo il corridoio. La prima stanza a destra nasconde una razione, usate la Carta Magnetica di livello 1 per entrare. La seconda porta non può ancora essere aperta, quindi proseguite ed entrate nella terza usando la Carta Magnetica di livello 3. All'interno dovrete fare attenzione alla pistola guidata dalla telecamera e recuperare la maschera antigas. Uscite e continuate per il corridoio. Andate a destra, evitate la telecamera e aprite la porta con la vostra Carta Magnetica. Entrerete in una stanza nella quale sentirete il rantolo di gente in agonia. Passate la porta sulla destra usando la Carta Magnetica. Aprite la porta che vi trovate di fronte ed entrerete in un salone dove assisterete a una carneficina di massa. Proseguite, guardando i soldati morenti e afferrate i proiettili per FA-MAS. Quando arriverete alla fine, vedrete un uomo infilzato dalla spada di una figura semi-invisibile. Andate a sinistra e attraversate la porta in alto.



Nemico: Ninja

Quando entrate nella stanza vedrete che il Ninja sta per attaccare Hal Emmerich. Il misterioso guerriero vi sfiderà in combattimento.
Rimanete nell'area aperta a sinistra della stanza per tutta la durata della lotta. All'inizio il Ninja cercherà di attaccarvi con la sua spada. Mettete via la pistola e attaccatelo usando la vostra combinazione pugno, pugno, calcio. Aspettate che il Ninja sferri il suo attacco e poi cercate di colpirlo. Rimanete fuori della sua portata e non dovreste avere grossi problemi. Ad un certo punto del combattimento, il Ninja salterà all'indietro e metterà via la spada. Ripetete lo stesso processo di prima finché non dimezzerete l'energia vitale del vostro avversario. Il Ninja tenterà ora di usare il suo sistema di camuffamento. Usate gli Occhiali Termici per rintracciarlo e attaccatelo ancora una volta. Dopo un po' il suo dispositivo si romperà e potrete individuarlo anche senza Occhiali Termici. Il Ninja allora camminerà lentamente verso di voi. Tirategli un pugno e lui si teletrasporterà via. Spostatevi rapidamente per evitare il suo attacco e poi tornate indietro per colpirlo ancora. Quando il vostro avversario sarà vicino alla sconfitta, attiverà un campo di energia e urlerà: "Colpiscimi ancora!". Rimanete a distanza e sparategli con la Socom. Il Ninja continuerà a muoversi, voi continuate a spararargli finché non crollerà a terra. Se siete nei guai, una granata fumogena (Chaff Grenade) immobilizzerà temporaneamente il Ninja. Questo vi permetterà di allontanarvi e di assestargli qualche colpo prima che si riprenda.
Dopo averlo battuto, il Ninja vi rivelerà la sua identità. Lui è Gray Fox, uno dei più vecchi rivali e amici di Solid Snake. Fu creato nel laboratorio Fox-Hound da scienziati impegnati in esperimenti genetici. Quando lui se ne andrà, Emmerich uscirà dal suo nascondiglio e vi parlerà.





▲Il Ninja ha provocato una grossa carneficina nel salone fuori il laboratorio. La sua lama è in grado di tagliare qualunque cosa!



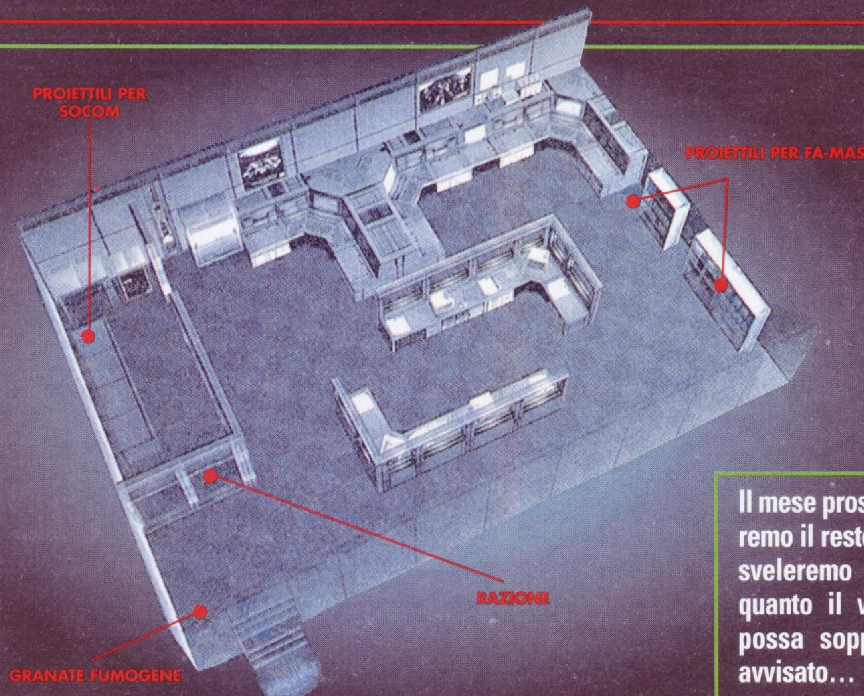
▲Snake affronta il Ninja in un combattimento all'ultimo sangue. Fortunatamente il cyborg non è forte quanto Snake.



▲Quando il Ninja usa il suo sistema di camuffamento, dovrete usare le lenti infrarosse per vederlo, altrimenti vi colpirà di sorpresa.

Mappa: Laboratorio

Emmerich vi spiega che il complesso in cui vi trovate serviva a difendere la pace e vi rivela anche il vero utilizzo del Metal Gear Rex. Vi racconta anche qualcosa di sé e vi offre il suo aiuto per fermare il missile. Snake chiamerà Meryl, ma la linea cadrà a metà della comunicazione.
Emmerich vi darà una Carta Magnetica di Livello 4 e la sua frequenza radio per poterlo rintracciare successivamente (cioè 141.12). Infine Emmerich si nasconde e sparisce. Chiamatelo immediatamente con la radio in modo da memorizzare il suo nominativo nel menu.
Raccogliete tutte le cose che trovate nella stanza e che non avevate già raccolto nel corso della lotta. Troverete razioni, proiettili per FA-MAS e granate fumogene. Lasciate la stanza e tornate all'ascensore. Potrete ora aprire la porta centrale del corridoio pieno di gas. All'interno troverete altre granate stordenti. Dopo aver preso tutto, entrate nell'ascensore e dirigetevi al livello B1.



Il mese prossimo esamineremo il resto del gioco e vi sveleremo più segreti di quanto il vostro cervello possa sopportare. Uomo avvisato...

Tenchu guida al ninjutsu

Ninjutsu significa letteralmente "l'arte della furtività e del nascondersi". *Tenchu* è il primo gioco fedele a questo concetto. In *Tenchu* dovrete agire di nascosto cercando di non farvi vedere dai nemici. Le ombre sono le vostre migliori alleate e quando userete la vostra abilità di muovervi furtivamente riuscirete a prendere alle spalle qualsiasi nemico. Questa guida strategica è strutturata in modo da permettervi di finire tutti i livelli senza essere mai scoperti. Potrete così finire il gioco con il voto di Gran Maestro. Attenzione, per ogni missione ci sono tre possibili disposizioni dei nemici, noi abbiamo realizzato la guida per la situazione che il gioco propone più frequentemente. Riuscirete a diventare dei veri Ninja?



strategie generali

Ecco alcuni consigli utili per diventare un vero maestro ninja.

Quando Siete in Dubbio, Accucciatevi

Rispetto al normale metodo di movimento, questa posizione vi permette di avvicinarvi di più ai nemici. Dovrete accucciarvi ogni volta che un avversario si avvicina o quando dovrete esplorare un territorio sconosciuto.

Avvicinatevi Con Cautela agli Angoli

Non importa quanto siete sicuri di voi stessi, ogni volta che vi avvicinate a un angolo fatelo camminando rasenti al muro. Usate sempre il pulsante "prima persona" per potervi guardare attorno.

Camminate sui Tetti

Salite sui tetti ogni volta che vi è possibile. In questo modo vi avvicinerete moltissimo alle guardie visto che siete fuori della loro portata visiva. Anche in questo caso cercate di rimanere accucciati tutte le volte che potete. Su alcuni tetti potrete anche incontrare dei nemici, quindi state sempre attenti. Tenete d'occhio anche i gatti che incontrate, evitate di spaventarli o loro faranno rumore insospettendo le guardie.

Gli Shuriken Servono Solo per i Cani

Attenti, lanciare uno Shuriken contro una guardia servirà solo a rivelare la vostra posizione. Queste stelle da lancio sono armi piuttosto deboli, ma risultano efficaci quando vi dovrete liberare di un cane. Con un solo shuriken lanciato a distanza lo metterete a tacere per sempre.

Usate il Metro della Distanza da un Nemico

Il rilevatore di distanza è l'unico strumento che vi permette di capire la posizione dei nemici. Con un po' d'astuzia potrete ottenere moltissime informazioni sull'area attorno a voi. Più il numero è alto e più vicino è il vostro nemico. Muovendovi in direzioni diverse il numero aumenterà o diminuirà. Logicamente il numero crescerà se vi state spostando in direzione di un potenziale pericolo. In questo modo potrete capire dove si trova una sentinella ancora prima che entri nel vostro raggio visivo.

Tecniche di Combattimento

Spesso dover combattere significa che siete stati scoperti da un nemico e questo non è bene! Ecco i consigli utili per aumentare le vostre possibilità di vittoria.

Accucciarsi Durante un Combattimento

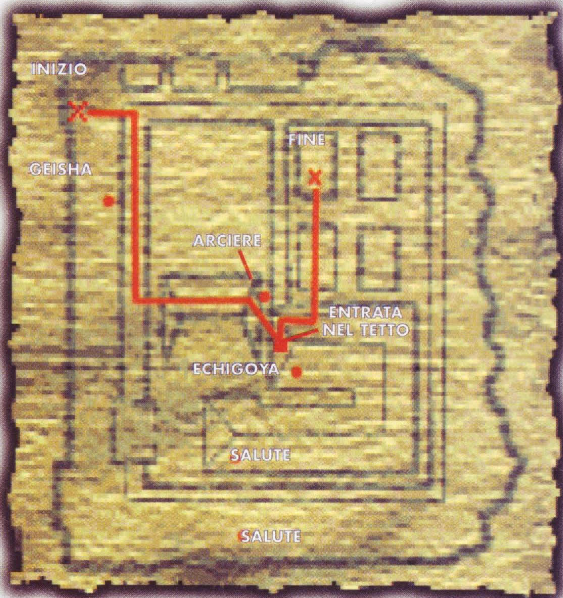
Accucciarsi è una tecnica difensiva molto utile, specie contro gli arcieri o i nemici con pistole. La capriola da accucciati può farvi evitare un colpo avversario e vi mette in una buona posizione per contrattaccare. Potrete usare questa tecnica anche per avvicinarvi ai nemici che hanno una gittata d'attacco molto ampia.

Parare

Iniziate ogni combattimento col pollice premuto su ✦ per stare in posizione di parata. Questa mossa è facile da usare ed è utile contro qualunque nemico. Tenete sempre l'avversario di fronte a voi, quando siete circondati concentratevi sul nemico più pericoloso.

Quando Attaccare

Tutti i nemici sferrano un paio di attacchi e poi indietreggiano prima di tornare alla carica. Attaccateli subito prima che indietreggino. Dovrete imparare a memoria le tattiche di combattimento di ciascun nemico. Iniziate ogni scontro stando in posizione di parata, poi dopo che l'avversario vi avrà attaccato, colpitelo con la vostra combo. Anche se lui sarà già in parata, dovreste riuscire ad assestare almeno un colpo. Dopo il vostro ultimo attacco premete immediatamente il tasto di parata. Continuate con questa tattica finché non vi libererete del nemico.

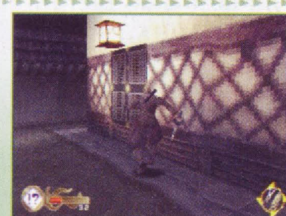




▲ In *Tenchu* i tetti sono vostri alleati. Da questa posizione elevata sarà più facile sfuggire allo sguardo delle sentinelle.



▲ Sfruttando questa entrata sul tetto potrete incontrare Echigoya per la prima volta. State molto attenti!



▲ Mentre siete occupati a combattere con la sua guardia del corpo, Echigoya scappa nel magazzino. La sua fine è comunque molto vicina.

Nemico

Oltre ad avere una pistola, Echigoya è anche protetto da una guardia del corpo! Prima dovrete sconfiggere lo spadaccino che lo protegge. Se scappate via, la guardia del corpo avvertirà tutti gli altri soldati, quindi dovrete farlo fuori.



▲ La katana della guardia del corpo potrebbe lasciare il segno. Premere ✦ per stare in parata e deviare i suoi attacchi.



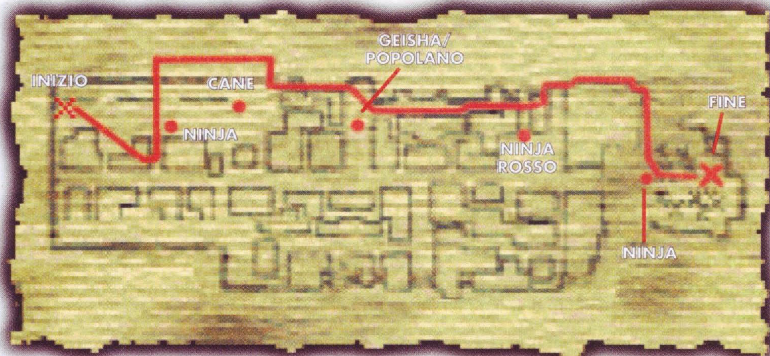
▲ Echigoya è debole nel combattimento ravvicinato, ma attenti ai colpi della sua pistola!

Livello 1: Punire il Mercante Malvagio

Accucciatevi immediatamente, perché potrebbe esserci una geisha alla vostra destra. Camminate all'indietro per entrare nella piccola insenatura. Ora potrete tranquillamente usare il vostro rampino per salire sul tetto. Tiratevi su e giratevi di 90 gradi a destra. Correte avanti finché non vedrete un edificio sulla sinistra. Usate il rampino per raggiungerne il tetto e poi correte verso l'altro lato dell'edificio. Vedrete un'entrata sul tetto della casa di fronte a voi. Raggiungetela e calatevi dalla botola. Dopo una breve sequenza non interattiva dovrete affrontare la guardia del corpo di Echigoya. Lasciate che lui avanzi e parate i suoi due attacchi, poi passate al contrattacco. Dopo averlo colpito un paio di volte rimettetevi in posizione di parata! Tuffatevi e rotolate via. Le capriole laterali faranno mettere di schiena la guardia del corpo. Correte avanti, colpite e poi rotolate via. Dopo che lo avrete eliminato, tornate sui tetti passando per la botola. Quando sarete nuovamente all'esterno, camminate a destra e usate il rampino per raggiungere il primo tetto a sinistra. Camminate fino all'altro lato del tetto. Assicuratevi che nessuno guardi, poi entrate nella porta dell'edificio che avete di fronte. All'interno dovrete affrontare Echigoya. Questo sciocco grassone è armato di pistola, quindi rotolate a destra o a sinistra per evitare di esserne colpiti. Dopo che lui ha sparato, andate contro a Echigoya e colpitelo a morte.

Livello 2: Spedire il Messaggio Segreto

Lanciate immediatamente il rampino sul tetto alla vostra destra. Arrampicatevi e raggiungete l'altro lato. Avvicinatevi lentamente al bordo e piombate alle spalle del ninja che pattuglia questa zona. Correte verso il campo di grano e passate vicino allo spaventapasseri. Quando sarete ai confini dello schermo, ruotate a destra di 90 gradi e proseguite finché non arrivate a un edificio. Fate attenzione al cane che si trova alla vostra destra, il suo abbaiare potrebbe allertare i ninja nemici. Salite sul tetto, camminate in avanti e non fermatevi fino a che non vi troverete alla destra dell'edificio. Non fatevi vedere dalla geisha, quando lei si gira attraversate velocemente la strada. Proseguite finché non vedrete un ninja rosso nascosto sotto il tetto di destra. Aspettate che si giri per colpirlo alle spalle o per svicolare nel vicolo sulla sinistra. Calatevi in acqua e nuotate fino all'altra riva. Strisciate lungo i muri finché non arrivate al bordo. Aspettate che la sentinella ninja vicino al ponte si volti e poi fatela fuori. A questo punto avrete praticamente finito anche questo livello.




▲ Appena cominciate appare un ninja, quindi salite velocemente sui tetti!

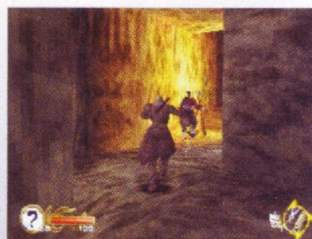

▲ Questa geisha non costituisce una minaccia fisica, ma se vi vedrà non potrete ottenere il voto di "Gran Maestro".


▲ Non date al ninja rosso neanche una possibilità. Uccidetelo e basta.

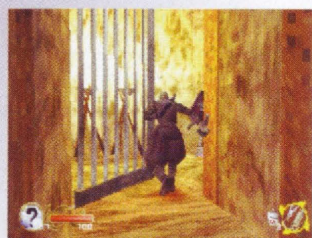

▲ A sinistra del ninja c'è il vostro obiettivo, ma attenti a non farvi vedere!

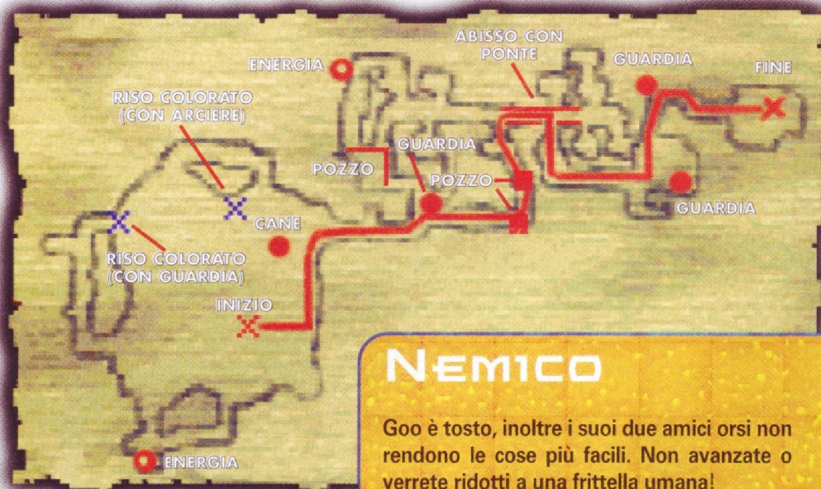
Livello 3: Salvare il Ninja Prigioniero


▲ Attenti al cane. Se entrate velocemente nella caverna probabilmente non vi attaccherà.


▲ Non lasciate che le guardie si accorgano di voi, tagliategli la gola prima che possano vedervi!


▲ Il rampino attaccato al centro della porta oltre l'abisso vi permetterà di arrivare dall'altra parte senza troppi problemi.


▲ Questa è la parte più difficile, avvicinatevi abbastanza da vedere la guardia ma state attenti a non farvi scoprire.



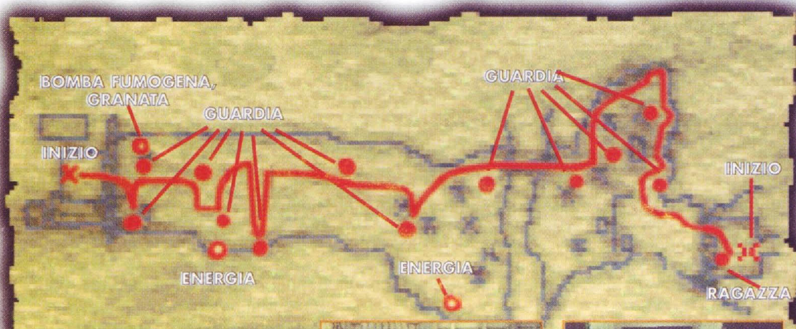
Girate di 180 gradi e correte verso la parete rocciosa. Girate poi di 90 gradi a sinistra e correte lungo il muro facendo attenzione al cane che arriva da sinistra. Entrate nella caverna che trovate alla vostra destra. Avanzate nella galleria, ma state attenti alla guardia. Muovetevi lentamente verso il bordo del pozzo e usate il rampino per saltare oltre. Dopo aver girato a sinistra troverete un crepaccio che vi sbarra la strada. Usate di nuovo il rampino per superare anche questo fossato. Avanzate nel corridoio ed entrate nella porta con le sbarre. Vi troverete in una stretta gola con pareti rocciose sia a destra che a sinistra. Arrampicatevi sul lato destro e aspettate che la guardia si avvicini. Quando si gira, tiratevi su e uccidetela. Camminate sul ponte facendo attenzione a non cadere. Quando arrivate al centro giratevi a destra e mirate col rampino sopra alla porta con le sbarre. Correte lungo il tunnel e risalite la zona col pavimento inclinato stando molto attenti. In fondo al corridoio c'è una sentinella, o la uccidete o passate oltre girando subito a sinistra. Arriverete di fronte a un'altra porta con le sbarre. Avvicinatevi in modo da vedere la sentinella dall'altra parte. Quando il nemico sarà di spalle entrate ed eliminatelo prima che si giri verso di voi. Percorrete il corridoio finché non incontrerete Goo, il nemico finale. Finita l'animazione, rotolate nel corridoio dove dovrete attaccare Goo, mantenendo a distanza gli orsi. Non dovrete ucciderli, per concludere il livello basta eliminare Goo. Non usate il rampino vicino alle torce o prenderete fuoco!

NEMICO

Goo è tosto, inoltre i suoi due amici orsi non rendono le cose più facili. Non avanzate o verrete ridotti a una frittella umana!


▶ Rotolate nel corridoio, così sarà Goo a farsi avanti.


◀ Attaccatelo solo dopo che avrete parato i suoi attacchi!



Nemico

Questi due fratelli renderanno la vostra vita un inferno. La ragazza vi infastidirà all'inizio del livello, mentre suo fratello vi ostacolerà alla fine della vostra missione.



▲ La ragazza attacca lentamente per via del peso della sua naginata, ma attenzione ai suoi potenti colpi.



▲ Senjuro Akechi usa lo stile myojin soga e quindi vi attaccherà con due spade.



▲ Questo livello ha un sacco di guardie, così è molto importante nascondersi bene.



▲ In alcune aree ci sono addirittura due guardie, quindi siate veloci e silenziosi.



▲ Camminare rasenti ai muri è il modo migliore per sfuggire a questo arciere.



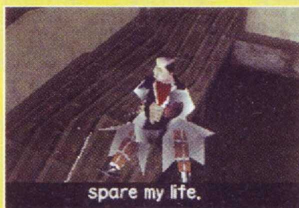
▲ Non fatevi scoprire mentre uccidete queste guardie o l'arciere alla vostra sinistra vi massacrerà.

Livello 4: Passare il Controllo

Attaccate la ragazza approfittando della lentezza della sua lancia. Arrampicatevi in cima al cancello e rotolate verso destra. Calatevi giù e muovetevi lentamente a sinistra finché non vedrete la guardia dietro l'angolo. Eliminatelo da dietro. Continuate ad andare verso sinistra stando vicini al muro di pietra. Uccidete la guardia e poi camminate accucciati per non farvi vedere dalla sentinella nascosta dietro l'albero. Decapitatela e calatevi nell'avvallamento sulla sinistra. In questo modo potrete tenere d'occhio la guardia all'entrata del ponte senza essere visti. Eliminate anche quest'altro soldato e oltrepassate il ponte. Fate fuori la sentinella che vi sbarra la strada e proseguite in avanti fino al ceppo di un albero. State nascosti e attaccate la guardia con la lancia appena si distrae. Girate a destra e muovetevi rasenti alla zona rialzata per non farvi intercettare dall'arciere. Quando il nemico si gira, tiratevi su e tagliategli la gola. Oltrepassate la zona con i bambù. Fate attenzione alla guardia che pattuglia il fossato. Aspettate che vi dia le spalle per eliminarla senza essere visti. Tornate indietro e avanzate verso il bordo del fossato. Fate fuori la guardia con la lancia e prendete la pozione risanante, poi seguite il bordo del fossato facendo attenzione alla guardia. Eliminatela quando è distratta e poi rotolate avanti un paio di volte. Quando la guardia successiva si muove verso di voi, rotolate un paio di volte indietro. Fate fuori l'ultima guardia e poi occupatevi degli arcieri sulla torre. State nascosti e aspettate di vedere la schiena dell'arciere, a questo punto lanciate il rampino sulla cima della torre e atterrategli alle spalle. Saltate giù e dirigetevi al cancello. Dovrete affrontare Senjuro Akechi. Parate i suoi fendenti e poi contrattaccate con solo due colpi su tre.

Nemico

I due nemici finali di questo livello non dovrebbero darvi troppe preoccupazioni. La guardia del corpo non è più forte di un semplice soldato, mentre Kataoka è una vera passeggiata.



▲ Dopo che avrete ridotto al minimo la sua energia vitale, vi implorerà di risparmiargli la vita. Purtroppo qualcuno lo ucciderà prima che voi possiate carpire qualsiasi informazione.

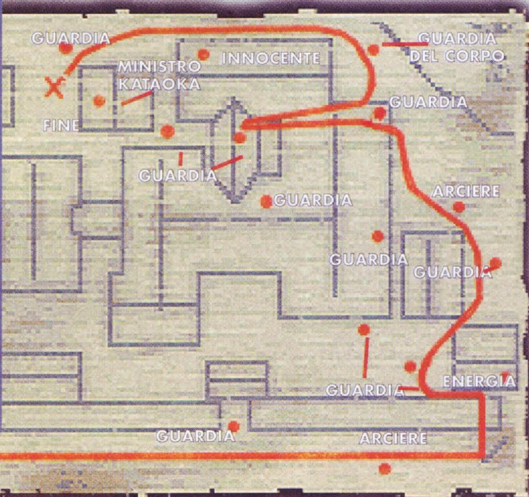


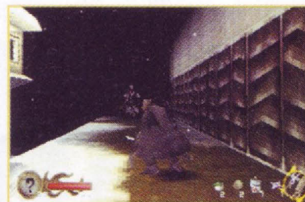
▲ Non dovrete davvero combattere Kataoka. Quando lo raggiungerete, il gioco vi mostrerà una sequenza non interattiva in cui lui si toglie la vita.

Livello 5: Giustiziare il Ministro Corrotto

Portate in missione una razione di riso avvelenato. Appena la missione ha inizio, andate a destra lungo il muro e aspettate che la guardia sia di schiena e uccidetela furtivamente. Proseguite lungo il cammino e uccidete l'arciere quando è girato di spalle. Continuate fino alla fine del sentiero. Quando raggiungete gli alberi, arrampicatevi oltre la fossa e arrivate fino al tetto. In basso a destra c'è una guardia e un'altra si trova nel cortile di fronte a voi. Gettate una torta di riso avvelenata alla guardia nel cortile, poi uccidete furtivamente la prima guardia mentre l'altra sta tossendo. Ora uccidete anche l'altra sentinella. Adesso dovete fare fuori l'arciere sul muro del cortile. Scalate con attenzione la parete e usate l'ala sporgente dell'edificio per nascondervi, aspettate che il nemico si giri e poi eliminatelo. Dopo averlo sistemato, quest'area dovrebbe essere libera da avversari. Tuttavia, prima di avvicinarvi alla guardia del corpo vicino al pozzo dovrete occuparvi di qualche altro soldato. La battaglia con la guardia del corpo può fare confusione e allarmare tutti i nemici nei paraggi. Appendetevi alla balconata dello stagno e aspettate che la sentinella vi dia le spalle per eliminarla. Saltate poi verso il tetto dell'edificio con la balconata e uccidete furtivamente la guardia nell'atrio dall'altra parte. Ora potete finalmente occuparvi della guardia del corpo ripercorrendo il cammino fino alla balconata e andando a sinistra verso il pozzo. Dopo aver sistemato anche questo nemico, siete quasi arrivati al combattimento finale con Kataoka.

Partendo dal pozzo, correte lungo il lato destro dell'edificio più a est. Strisciate dietro alla ragazza ed entrate nella porta aperta. Uccidete furtivamente la guardia tra di voi e l'edificio successivo. Proseguite dritti oltre questa casa e saltate sul muro per fronteggiare Kataoka. Aiutatelo a suicidarsi e il livello è finito.





▲ Rimanete nascosti nella zona d'ombra delle mura che circondano il complesso. Questo è l'unico modo per avvicinarsi sufficientemente alle spalle della sentinella.



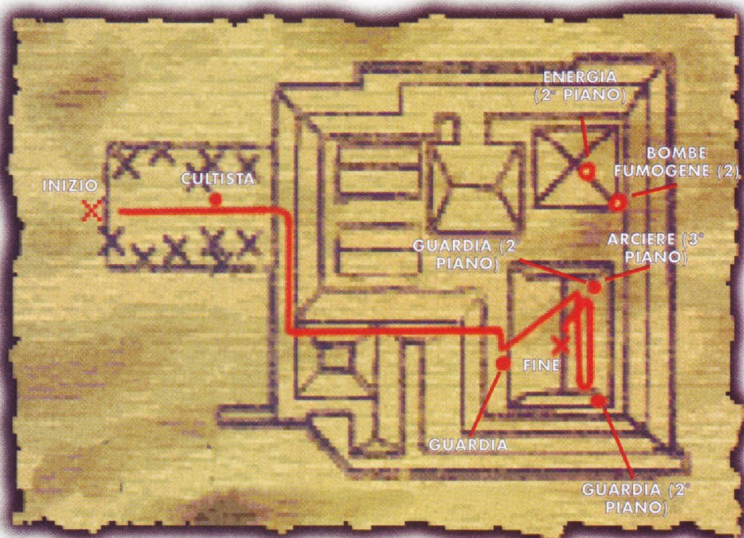
▲ Se uccidete questa guardia, l'altra sentinella vi vedrà. La mossa migliore è lanciare una torta di riso avvelenata e occuparvi di un soldato mentre l'altro tossisce.

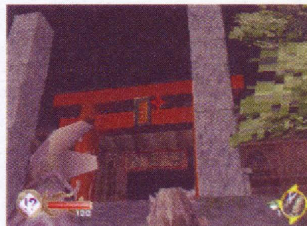


▲ Alzatevi quando la guardia è di schiena. Se vi serve un posto sicuro dove riprendere fiato, potrete nascondervi sotto la balconata.

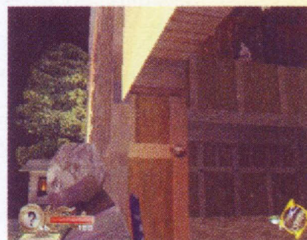


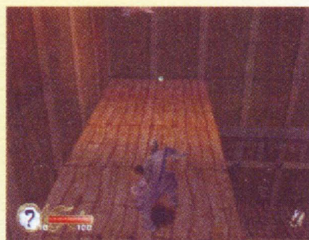
▲ Nascondetevi sul tetto di fronte all'atrio finché la guardia non si allontana da voi. E' sempre una buona idea studiare i percorsi del nemico.




▲ Il cancello torii è la chiave per arrivare in cima al tetto. Usate bene il vostro rampino!


▲ La guardia di sotto è tutto ciò che si frappone tra voi e l'entrata del tempio dei cultisti.


▲ Un errore di programmazione vi permette di guardare attraverso il muro senza aprire la porta principale.


▲ Non c'è nemico che possa resistere a questi letali dolcetti di riso avvelenati.

Livello 6: Infiltrarsi nel Culto di Manji

Nello schermo di selezione delle armi, prendete del riso avvelenato. Quando il livello inizia, correte oltre i gradini. Accucciatevi e aspettate che il fedele del culto di Manji vi dia le spalle. A questo punto uccidetelo e correte finché non vedete il cancello torii rosso. Lanciate il rampino al centro della parte alta e tiratevi su. Correte a destra, rimanendo sul tetto. Girate a sinistra. Guardate giù verso la guardia e aspettate che vi dia le spalle. Saltate giù e uccidetela. Camminate rasenti al muro e cercate di guardare oltre il muro senza aprire la porta. Quando la guardia sulla piattaforma se ne va, entrate, abbassatevi e rotolate sotto la piattaforma di sinistra. Mirate con il rampino al centro della piattaforma. Tiratevi su e aspettate che la sentinella si giri per poterla eliminare. Ora andate dall'altra parte e ripetete queste mosse. Ritornate alla piattaforma di sinistra, saliteci e gettate il riso avvelenato. La guardia del piano superiore salterà giù e si avvicinerà per fare uno spuntino. Correte su e uccidetela prima che mangi il riso. Usate il rampino per raggiungere il secondo piano e poi saltate sulla testa dell'idolo. Affrontate il capo del culto eseguendo una serie di spadate in avanti.

NEMICO

Il vostro bersaglio è Onikage, il sacerdote del culto Manji! Lui ha una pietra sacra incastonata nella pancia. Quando riuscirete a portargliela via, Onikage impazzirà. Per eliminarlo dovrete levargli solo metà dell'energia vitale.


▲ Il capo del culto non è così tosto, basta attaccarlo con una serie di fendenti.


▲ I calci di Onikage sono molto veloci, tenete alta la guardia!

Livello 7: Distruggere il Pirata Straniero

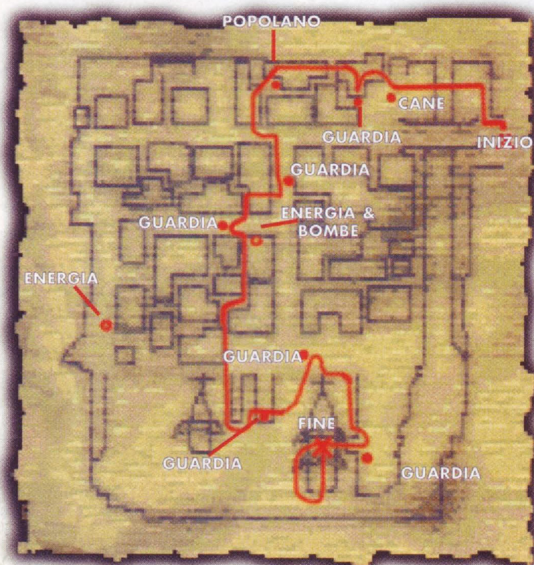
Portate in missione del riso avvelenato. Quando inizia il livello, camminate a destra del ponte e attraversate il fiume. Arrampicatevi dietro la cassa stando attenti al cane. Quando il cane si volta a destra, gettategli il riso avvelenato. Il cane andrà verso il riso, eliminatelo prima che riesca a mangiarlo. Raccogliete il riso e poi arrampicatevi sull'edificio usando il rampino. Rotolate in avanti e saltate oltre il bordo, stando attenti al cane che passeggia sotto. Proseguite dritti finché non arrivate sull'altro lato della casa. Guardate in basso e aspettate che il tizio se ne vada. Saltate sul tetto sulla vostra destra e correteci sopra finché non arrivate a una strada. Calatevi giù tenendo d'occhio la guardia sulla vostra sinistra. Camminate lungo il vicolo strisciando rasenti alla parete destra. Uccidete la guardia grassa quando vi dà le spalle. Attraversate la strada rapidamente ed entrate nel vicolo successivo. Raccogliete una granata e una bomba fumogena. Correte verso la spiaggia e rotolate più volte in avanti, tenendovi a destra dello scoglio e a sinistra della nave. Quando entrate per la prima volta nell'acqua, aspettate che l'indicatore rosa "!?" sparisca. Guardate a sinistra con attenzione e osservate la guardia sul molo. Quando si gira uccidetela. Nuotate verso la spiaggia e rimanete rasenti al bordo del molo. Arrampicatevi su e uccidete anche quest'altra guardia. Tornate indietro nell'acqua e nuotate di fronte alla nave. Accostandovi al muro e lanciate il rampino per tirarvi su. Rimanete appesi e scivolate a destra per avvicinarvi alla guardia sulla banchina. Uccidetela quando si volta e poi tuffatevi velocemente per evitare di essere visti dall'uomo di vedetta sulla nave. Attaccate il rampino all'albero del veliero e issatevi a bordo. Ritornate in acqua. Nuotate verso la poppa e lanciate il rampino in cima alla paratia. Uccidete furtivamente il fuciliere e poi combattete il nemico finale.

NEMICO

I pirati sono venuti da lontano per saccheggiare, così hanno bisogno di una dura lezione.


▲ Dopo aver ucciso il fuciliere a poppa della nave è ora di occuparsi del Pirata.


▲ Non temete, i suoi attacchi non sono nulla rispetto alle abilità di un ninja!




▲ Il cane si dirigerà verso il riso avvelenato come se fosse in trance.


▲ Non avvicinatevi troppo al bordo o verrete avvistati dalla guardia.


▲ Questa sentinella è sempre all'erta, quindi avvicinatevi con cautela.


▲ Solo due guardie assisteranno alla vostra lotta col nemico finale.

Livello 8: Curare la Principessa

Portate in missione del gas soporifero e uno shuriken. Nascondetevi dietro l'albero e aspettate che il cane si volti. Eliminate il cane e rotolate oltre l'albero. Fate fuori la guardia quando è distratta e poi dirigetevi sulla destra fino ad arrivare dietro a un albero dal quale potete vedere il cane. Quando si gira a destra, saltate fuori ed eliminatelo. Nascondetevi dietro l'albero e strisciate avanti fino al tronco successivo. Eliminate un'altra guardia e proseguite nella missione. Dirigetevi verso il ponte e attendete che la sentinella sia girata di spalle. Quando appare il "!" giallo, prendetela di mira (tra la testa e il fodero) e sparategli il gas soporifero. Strisciate verso di lui e uccidetelo mentre dorme tranquillo. Girate a destra e aspettate che il cane vi scorga ("!" giallo).
Correte in direzione del cane e tirate il vostro rampino verso il soffitto della grotta. Tiratevi su e uccidete la guardia dall'altra parte della caverna. Arrampicatevi fino alla cascata, poi superate la rupe stando attenti alla guardia sulla sinistra. Uccidetela e arrampicatevi sulla rupe successiva.
Avvicinatevi all'angolo e aspettate che passi una sentinella. Dopo averla uccisa, arrampicatevi nella caverna a sinistra. Eliminate l'arciere che si trova vicino a voi e poi camminate rasenti alla parete di sinistra. Aspettate la guardia e fatela fuori. Ora potete raccogliere l'erba medicinale.


▲ I grossi tronchi d'albero sono eccellenti per nascondersi e sorprendere le vittime ignare.

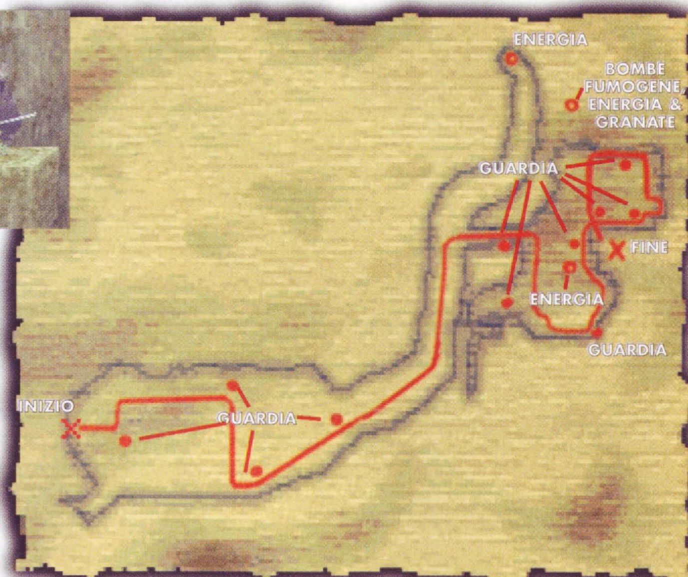

▲ State attenti quando siete sul bordo di una rupe, gli attacchi di una guardia possono farvi cadere.

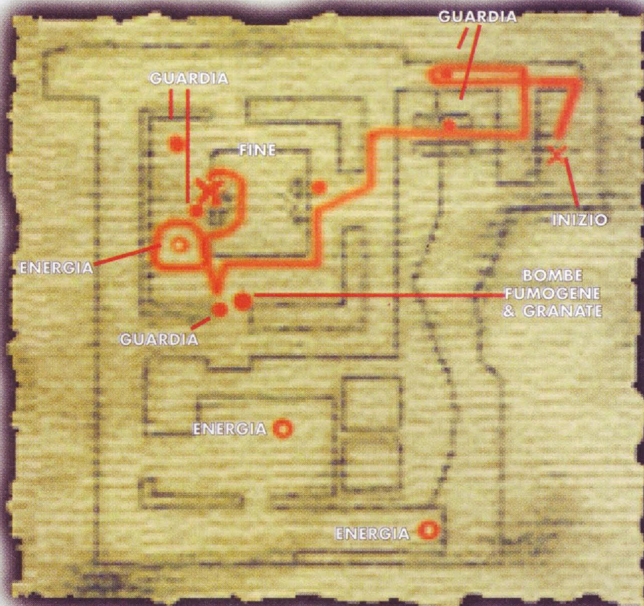

▲ Rikimaru getta del gas soporifero (in stile "lanciatore di baseball") al nemico che attraversa il ponte.


▲ Mirate con lo shuriken alla testa del cane (cerchiata). Basta un solo colpo per eliminarlo.


▲ Correre dietro a una guardia avversaria in un'area così piccola è veramente difficile.


▲ Alla fine la ricompensa, l'erba per curare la principessa Kiku!





Livello 9: Reclamare il Castello

Equipaggiatevi con cinque granate e una pozione risanante. Quando la missione ha inizio, girate a destra e usate il rampino per salire. Aspettate che arrivi la kunoichi (ninja femmina) e poi abbassatevi. Quando lei si gira, corretele incontro e uccidetela. Abbassatevi per sfuggire allo sguardo della guardia. Eliminatela appena si gira. Arrampicatevi sul bordo e spostatevi verso sinistra rasenti alla parete. Quando siete vicini all'entrata scrutate verso destra per individuare la guardia. Eliminatela e poi voltatevi a sinistra. Rasenti alla parete andate verso destra. Uccidete la kunoichi nel vicolo e correte verso la porta. Aspettate che la guardia si allontani e poi correte di sopra. Usate il rampino per aderire al bordo e rimanete a penzoloni. Quando è di spalle uccidetela. Arrampicatevi al piano superiore per affrontare Onikage. Bloccate i suoi attacchi, quindi contrattaccate con la vostra combo. Non dategli respiro perché lui ha una fiaschetta che gli permette di rigenerare tutta l'energia vitale!


▲ Se rimanete accucciati con la schiena poggiata al muro, la kunoichi di guardia non potrà intercettarvi.


▲ Questa temibile guardia è l'unica che sorveglia l'entrata del palazzo. Eliminatela e potrete entrare indisturbati!


▲ La kunoichi sta per incontrare il suo destino. Se agirete con un tempismo perfetto non saprà mai cosa l'ha colpita!


▲ Guardate quelle lunghe lame in stile Wolverine! Assicuratevi di non essere visti o diventerete sushi!

Nemico

Questa è la seconda volta che affrontate Onikage. Fate attenzione ai suoi movimenti laterali perché cercherà di prendervi alle spalle. Assicuratevi di stargli sempre davanti e di parare ogni suo colpo.


▲ Onikage ama usare il suo calcio No-Shadow. Se riuscirete a pararglielo sarà più facile contrattaccare.


▲ Prima bersagliate Onikage con qualche granata e poi finitelo alla grande con la spada ninja!

Livello 10: Liberare la Principessa

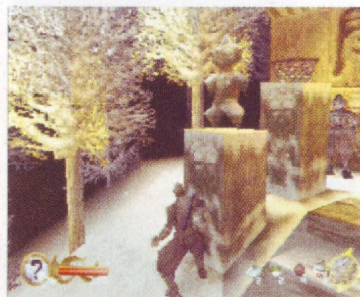
Per portare a termine questa missione equipaggiatevi di nove granate, due incantesimi del camaleonte, due torte di riso avvelenate e due pozioni risananti. All'inizio del livello salite i gradini finché non avvistate il cancello. Rotolate a sinistra, tenendo la schiena verso la scultura. Quando la guardia cammina verso sinistra, rotolate avanti fino alla successiva statua di pietra. Alla vostra sinistra c'è una guardia. Aspettate che si fermi e si sposti sulla destra, poi corretele incontro ed eliminatela. Procedete sul lato sinistro del cancello. Camminate rasenti alla parete e strisciate verso il bordo. Osservate i cani gemelli dietro le due sculture di pietra. Quando il cane più lontano da voi vi dà le spalle e quello più vicino non guarda nella vostra direzione, correte a eliminare quello più vicino. Accucciatevi immediatamente in modo che l'altro cane non riesca a vedervi, visto che siete nascosti dalla scultura di pietra. Se il cane corre in avanti ("!?"), cercate di nascondervi dietro la scultura. Se invece si accuccia, allora aspettate che vi dia le spalle e uccidetelo.

Correte verso il lato destro dello schermo e attraverso i boschi, tenendo il cancello a sinistra. Fermatevi sul lato del cancello e scrutate in giro alla ricerca di una guardia. Una volta individuata, eliminatela, poi continuate verso il lato destro del ponte. Appena entrate nell'acqua, verrà visualizzato l'indicatore "!?", sia la guardia sul ponte che l'arciere di sotto sono stati messi in allarme dallo "splash". Aspettate che la situazione si calmi e poi procedete verso la roccia con la pozione risanante. Arrampicatevi, prendete la borraccia e poi rotolate di lato per spostarvi sotto il ponte. Quando "!?" cambia in "?", dirigetevi verso il lato destro del ponte e poi salite sulla spiaggia. Usate un incantesimo del camaleonte e correte dietro le due guardie, oltre alle doppie porte. Accucciatevi e rotolate dietro il pilastro. Ricordate che i cani non vengono sviati dal vostro abbigliamento e possono individuarvi dall'odore. Gettate una torta di riso avvelenata alla vostra destra, aspettate che il cane vi sorpassi e poi colpitelo da dietro. Correte nuovamente dietro il pilastro e aspettate l'altro cane. Usate la stessa tattica per eliminarlo. Ora muovetevi verso la grossa colonna e aspettate la guardia. Dopo averla fatta fuori, selezionate le granate e mirate alla porta. Questa volta Onikage combatterà come una furia, così iniziate subito bersagliandolo con un paio di granate. Se possibile, usatene solo tre o quattro così conserverete le altre per lo scontro con Lord Mei-Oh. Fate attenzione a non fargli bere la pozione in grado di ripristinare interamente la sua energia vitale.

Ora vi troverete all'interno di una caverna. Correte a sinistra e prendete la pozione risanante. Correte a destra della camera e camminate rasenti alla parete. Scrutate dietro l'angolo per scoprire un nemico. Se è voltato correte in avanti e saltate giù. Percorrete il corridoio e guardatevi attorno per individuare la sentinella alla vostra sinistra. Correte in avanti quando si gira di schiena e tagliategli la gola. Attraversate la sala e cercate d'individuare la guardia a sinistra senza farvi vedere. Tirate una torta di riso avvelenata e quando il nemico va a prenderla, colpitelo alle spalle. Fate attenzione a non farvi vedere dalle guardie sull'altro lato del fiume di lava! Tornate indietro al corridoio principale e procedete a destra camminando rasenti alla parete. Correte velocemente verso il corridoio più vicino. Eliminate la guardia che vi sbarra la strada e poi correte lungo la riva del fiume. Dirigetevi verso la fine del corridoio ed entrate nella penultima porta a sinistra. Avvicinatevi quanto più possibile al fiume di lava, poi agganciate il rampino al muro più lontano. Procedete a sinistra facendo attenzione all'arciere in agguato nel vicolo. Uccidetelo o passate senza farvi vedere, poi entrate nel corridoio.

Mantenetevi al centro e rotolate finché non vedete una guardia. Avanzate con cautela e fermatevi quando appare "!" giallo. A questo punto indietreggiate di un passo e usate l'incantesimo del camaleonte. In questo modo potrete oltrepassare le due guardie che pattugliano questa zona. Dirigetevi verso il ponte alla vostra destra e camminateci sopra finché non vedete una caverna. Lanciate il rampino all'interno della caverna in modo da poterci entrare. Correte in avanti finché non arrivate a un pozzo di lava. Spostatevi verso sinistra e mirate col rampino al soffitto del corridoio perpendicolare rispetto a quello dove vi trovate. Seguite il percorso fino in fondo e saltate nel buco sul pavimento per affrontare Lord Mei-Oh. Cercate di stargli vicino per evitare di essere colpito dal suo fulmine. Quando usa il potere di teletrasporto, mettetevi immediatamente in parata perché vi attaccherà alle spalle. Fate attenzione se usate le bombe perché lui potrebbe ritirarvele indietro!




▲ La guardia alla vostra destra non può vedervi per via della scultura di pietra. Usate queste statue a vostro vantaggio.

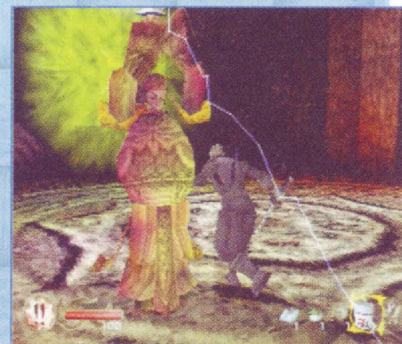

▲ Sull'altro lato di questa scultura vi aspettano due cani. Eliminate quello di sinistra prima di affrontare quello di destra.


▲ Le torte di riso avvelenate vi aiuteranno a eliminare le guardie. Per un errore di programmazione vedrete questa guardia attraverso il muro.


▲ Ecco Rikimaru mimetizzato che corre dietro a un suo nemico. Non attaccate o sparirà la vostra copertura.

Nemico

Ecco Lord Mei-Oh, Signore degli Inferi. E' l'ultimo ostacolo da superare per salvare la Principessa Kiku. I suoi fulmini sono spietati, quindi tenete pronte delle pozioni risananti. Attenti quando scompare, perché riapparirà sicuramente alle vostre spalle!


▲ State abbastanza vicini a Mei-Oh, in questo modo eviterete di essere colpiti dai fulmini. Cercate di rimanergli alle spalle e di colpirlo ogni volta che potete.


◀ Dopo essersi teletrasportato, Mei-Oh vi appare sempre alle spalle e vi attacca con la sua spada. Provate a girarvi e a bloccare il suo attacco.

Il nostro passatempo preferito e' il gioco.
Il tuo qual'e' ?

Vuoi aprire anche tu un BigBang Store ?
Chiamaci subito !

Fà un investimento sicuro per il tuo Futuro !

Disponibile Software per la completa gestione di un negozio di videogiochi.

Videogames Big Bang

Negozi BigBang in Italia:
Via Settevalli 326/D - Perugia - Tel. 075/5011430
Via Marconi 45 - Perugia - Tel. 075/5019028
Via del Popolo 47 - Potenza - Tel. 0971/34880

Tales of Destiny guida ai segreti del gioco



Tales of Destiny** a prima vista può sembrare un GDR semplice e non troppo lungo. In realtà il gioco nasconde un'infinità di missioni secondarie in grado di tenervi impegnati ancora molte ore. Anche se avete già finito *Tales of Destiny* probabilmente non avete scoperto tutto ciò che questo titolo ha da offrire. Per non farvi perdere nulla, ecco una guida completa ai suoi misteri.
Coloro che invece sono ancora bloccati in qualche punto dell'avventura saranno felici di trovare la soluzione completa del gioco.
Connettete di nuovo il joypad alla PlayStation e calatevi nell'armatura di Stahn ancora una volta. E' giunta l'ora di portare veramente a termine *Tales of Destiny*.**

L'Uovo Speciale

Dopo la lotta con Baruk, assicuratevi di esaminare il trono di fronte al tasto di Disattivazione dello Scudo che si trova sulla parete. Troverete uno strano oggetto chiamato "EGG" (UOVO). Raccoglietelo e portatelo a



▲ **Il solo modo per far crescere il Draghetto Blu è nutrirlo con i quattro Gourmet che trovate sparsi per il mondo.**



▲ **Il disco del Drago Blu non ha caratteristiche molto esaltanti, ma comunque regala al vostro personaggio un nuovo incantesimo.**

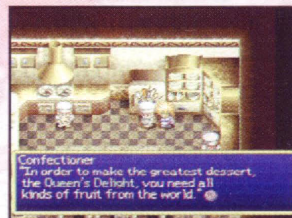
vostra sorella Lilith! Quando ne avrete la possibilità, precipitatevi da Lienea e datele l'UOVO. Ricordatevi ogni tanto di controllare questo misterioso oggetto.

ricette segrete

Nella seconda parte della vostra avventura vi capiterà di esplorare numerose cucine. In alcune troverete dei maestri cuochi che non vedono l'ora di condividere con voi le loro ricette segrete. Se deciderete di iniziare questa avventura nel magico mondo della cucina raffinata, sarà utile avere Mary nel gruppo. Non è necessario reclutarla, ma vi darà informazioni sugli ingredienti necessari per ciascuna ricetta.



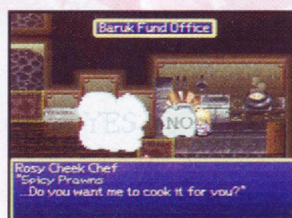
Zuppa di Mare: Sheeden
Ricetta Gourmet A
Ingredienti: M. Pike, Sea Bream, Herring, Bonito, Sea Bass, Smelt, Mackerel, Tuna, Vegetables, W. Apple e Jam



Delizia della Regina: Darilsheid
Ricetta Gourmet D
Ingredienti: Apple, Sweetee, Acerola, Banana, Mangosteen, Grape, Blueberry, Melon, Dorian, Strawberry, Pineapple, Prune



Supreme di Carne: Cyril
Ricetta Gourmet B
Ingredienti: Brie, Cheese, Bread, Beast Meat, Efreet (equipaggiamento)



Crostacei Speziati: Cherik
Ricetta Gourmet C
Ingredienti: Prawns, Crab, Crab Soup, Egg

Dopo che sarete entrati e usciti dalla casa di Lilith per otto volte l'UOVO si schiuderà!
Ogni volta che cercherete di parlare al piccolo drago blu appena nato, lui vi chiederà il "Gourmet!!!". Suona familiare? Dategli i quattro Gourmet che avete preso dai cuochi in giro per il mondo e lui diverrà un drago adulto. A questo punto verrete ricompensati con un disco contenente un incantesimo per evocare il drago durante le vostre battaglie.



i segreti del porto

Una volta presa la lanterna illuminerete l'interno dei magazzini del porto. A questo punto potrete mettere a posto le varie casse che troverete all'interno. Ecco una lista di quello che rimedierete in ciascun magazzino.

Porto di Darilsheid
Edificio di Sinistra: Miracle Gel, R. Savory
Edificio Centrale: Un Oggetto a Caso, Elixir
Edificio di Destra: Miracle Gel, Hourglass

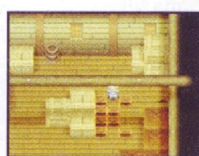




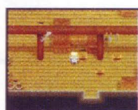
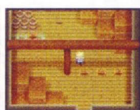
Porto di Moreau
Un Solo Edificio: R. Foot, Gnome



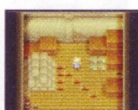
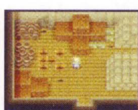
Porto di Frostheim
Edificio di Destra: Lemon Gel, Volt
Edificio di Sinistra: Thinking Cap (Cappello del Pensiero), Tech Ring (Anello Tecnologico), Mystic Symbol (se finite il puzzle in 16.66 secondi)

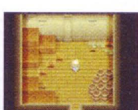
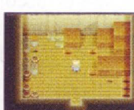
Porto di Neuestadt
Edificio di Destra: W. Boots, Sylph
Edificio di Sinistra: Un Oggetto a Caso, Elixir

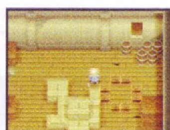
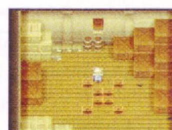
Porto di Sheeden
Edificio di Sinistra: Pom Seed, Wendiene
Edificio di Destra: R. Lavender, R. Ballebane

Porto di Cherik
Edificio di Sinistra: Un Oggetto a Caso, Elixir
Edificio di Destra: Efreet, C. Bottle

Porto di Terazzi
Edificio di Sinistra: Pine Gel, Grow Fruit
Edificio di Destra: Diamond, Channeling
Edificio Centrale: Blessing, Sheeden

Salvare Dalis/ Reclutare Mary

Sapete che esiste un metodo per salvare Dalis nella prima metà del gioco? Arrivati a Heidelberg, evitate di avvicinarvi al castello e dirigetevi con Mary verso la sua città natale (Cyril). Dopo che sarete entrati in città, lei vi dirà che Cyril le sembra familiare. Portatela alla casa nell'angolo in basso a sinistra e lei inizierà a ricordare qualcosa del suo passato. Ora dovrete ritornare a Heidelberg per affrontare Dalis che questa volta sopravviverà alla battaglia. In questo modo lui e Mary si ritireranno a Cyril per passare una vecchiaia serena. Se Dalis muore durante il vostro primo scontro, la povera Mary piangerà per tutta la seconda metà del gioco. Dopo che Belcrant ha tirato un colpo al pianeta e comincia a formarsi l'Eterosfera, tornate a Cyril per parlare con Mary. Lei metterà da parte la tristezza e si unirà nuovamente al vostro gruppo.

Se invece salvate Dalis nella prima parte del gioco sarà molto più difficile riuscire a farle abbandonare la sua vita tranquilla. Lei insisterà per rimanere a casa con il suo amore fino a quando l'Eterosfera coprirà completamente il cielo. Solo allora si deciderà a tornare in azione con voi.



◄ Il misterioso Leon Magus è uno dei nemici più potenti tra quelli che dovrete affrontare nella prima parte del gioco. Quali altri segreti nasconde questo individuo?



▲ Portate Mary alla città di Cyril prima di andare al castello di Heidelberg. Capiterà qualcosa che salverà la vita di Dalis.

armeida quiz

Durante la seconda metà del gioco troverete due strani tipi davanti al grande albergo della città di Armeida. Parlate al ragazzo e lui vi sfiderà a un gioco. Rispondete alla sua prima domanda e avrete la possibilità di rispondere ad altri 50 quiz. Ecco le risposte esatte per ogni domanda:

A. ....Arche, Cress
1..............Swordian
2..............30 %
3..............Mutsumi Inomata
4..............Gil
5..............Red Bellebane
6..............Solvalou
7..............Missile Sword
8..............Straylize Temple
9..............Gaplus
10..............Draconis
11..............Eruption
12..............Combo Command
13..............BORDERLINE
14..............Samba
15..............Water
16..............Aura Disc
17..............They're Mine!
18..............23
19..............Lienea
20..............Black Onyx
21..............Softy Kreem
22..............22
23..............Mishima
24..............60%
25..............Zodiacal Order
26..............Lens
27..............Next to Alba's cabin
28..............Neuestadt
29..............Fast Food SP – BURGER
30..............Old Cane
31..............Atwight
32..............Sheeden
33..............Restores HP & TP completely
34..............Archery Skills
35..............Passport
36..............Produce products based on Lens
37..............Fygar
38..............1997
39..............Search Lens
40..............Armeida
41..............15
42..............Fish
43..............Gilchrist
44..............1980
45..............Phoooey!
46..............Branch manager for Oberon
47..............Calvalese
48..............Harmentz
49..............Clemente
50..............Aeth'er Wars



▲ Durante la seconda metà del gioco, assicuratevi di visitare la città di Armeida e di parlare con questa coppia.



▲ Se avete giocato a *Tales of Phantasia* su Super Nintendo, allora questi due personaggi vi saranno familiari.

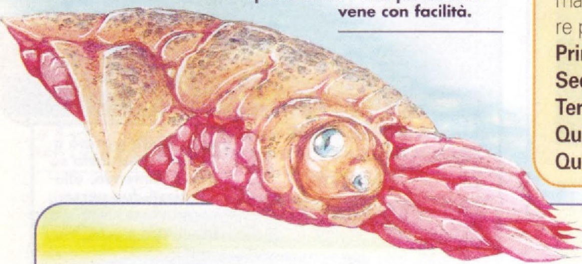
Se risponderete correttamente a tutte le domande riceverete un Channeling Ring e l'abilità di lanciare le spade (Throw Sword Skill). Se risponderete a più di 35 domande ma a meno di 50, non riceverete il Channeling Ring.



▲ Prima di inserire la password corretta a Helraios, provate a digitarne qualcuna delle seguenti per dei risultati un po' pazzi.

Il Rompicapo Helraios

Quando vi dirigete nell'Eterosfera all'inseguimento di Hugo, attraverserete un labirinto chiamato Helraios. A un certo punto vi verrà chiesto di digitare un codice di quattro lettere per aprire una porta. La parola d'ordine esatta è "FATE". Se però inserirete altre password otterrete altri effetti. Digitare "GIFT" per ricevere un forziere contenente una Laser Blade (Lama Laser). Se invece scriverete "OGRE", potrete leggere una frase riferita a *Tekken 3*: "Cercate il Sangue di Ogre". Se digiterete "HUGO", Stahn canterà alla tirolese!



▼ Durante la vostra avventura incontrerete più volte questo nemico. Usate un attacco di spada verso l'alto per liberarvene con facilità.

l'arena neuestadt

Se batterete Bruiser durante il vostro appuntamento con Ilene non rimedierete nulla. Non è necessario batterlo la prima volta che visitate l'Arena visto che otterrete solo dei lievi cambiamenti ai dialoghi successivi. Se però lo sconfiggerete nella seconda metà del gioco, allora lui entrerà a far parte del vostro gruppo.

Durante la vostra prima visita a Neuestadt, incontrerete sicuramente Bruiser Kahng nell'Arena. Dopo aver ottenuto il Dragonhorn (ma prima della caduta di Belcrant), avrete la possibilità di rivisitare l'Arena. Se sconfiggerete Bruiser, allora lui entrerà a far parte del vostro gruppo. Potrete comunque ritornare all'Arena per vincere degli oggetti molto interessanti e utili. Immediatamente dopo la lotta con Bruiser, potrete subito rientrare sul ring per combattere. Ecco cosa riceverete se riuscirete a vincere i primi cinque scontri.

Prima Vittoria.............Grow Fruit
Seconda Vittoria.........Flare Sword
Terza Vittoria..............S. Flame Disc
Quarta Vittoria............Herb Set
Quinta Vittoria............Gel Set

Altri nemici e oggetti faranno la loro apparizione nell'Arena dopo che sarete riusciti a salire sulla Draconis. Fate attenzione perché l'ottavo e ultimo mostro che combatterete sarà il Wyvern. Questo essere è immune ai danni causati dagli attacchi di Fuoco, Acqua, Aria e Terra. Quindi, preparate un'arma senza i poteri degli elementi ed evitate di lanciare palle di fuoco!

Prima Vittoria.............Combo Command
Seconda Vittoria.........Channeling
Terza Vittoria..............Jewel Set
Quarta Vittoria............Silver Cape
Quinta Vittoria............Gel Set

Se rientrate nell'Arena immediatamente dopo aver vinto il Gel Set, potrete cimentarvi in un nuovo tipo di sfida. Il tizio che incontrerete nella Sala d'Attesa dello Sfidante vi chiederà che tipo di combattimento volete affrontare:

1.............Normal Battle (Battaglia Normale)
2.............Ghost Hunt (Caccia al Fantasma)
3.............Never mind (Non Importa)

Se sceglierete di affrontare la Caccia al Fantasma, il vostro compito sarà quello di distruggere il maggior numero di fantasmi entro un tempo limitato. Gli spadaccini più abili che saranno in grado di eliminarne 30 verranno ricompensati con un M. Symbol. La seconda volta che vincerete questa sfida, verrete premiati con un accessorio A. Charm.

▼ L'Arena offre miriadi di segreti e di oggetti speciali. Assicuratevi di vincerli tutti.





▲ I nemici che affrontate nell'Arena cambiano a seconda del momento in cui la visitate.

i testi sacri

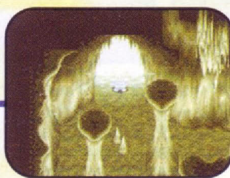
Nel corso dell'avventura verrete a conoscenza di speciali oggetti chiamati "Sacred Texts". Si tratta di Abilità che Stahn può imparare e aggiungere al suo inventario di attacchi speciali. Durante lo svolgimento del gioco potrete trovarne sette sparsi in diverse zone del mondo di *Tales Of Destiny*. Questi testi sacri assomigliano a dei piccoli monumenti tombali. Se vi capita di esaminarne uno nella prima fase del gioco, probabilmente Stahn non sarà in grado di decifrarlo. Per riuscirci deve prima avere tre requisiti:

1. Stahn deve impugnare Dymlos.
2. Stahn deve aver acquisito gli incantesimi e le abilità richiesti in quel Testo particolare.
3. Stahn e Dymlos devono aver raggiunto un particolare livello d'esperienza.

Se Stahn non ha questi requisiti non riuscirà a leggere il Testo. Nella scheda seguente troverete le locazioni dei vari Testi e i requisiti necessari per poterli decifrare.

Locazione	Req. 1	Req. 2	Liv. di Stahn	Liv. di Dymlos	Abilità Ricevuta
Caverne di Moreau	Fireball	Spin Slash	20	22	Spin Flare
Labir. di Heidelberg	Fire Wall	Missile Sword	25	23	Fiery Wave
Lienea	Firestorm	Kick Attack	33	34	Dragon Toss
Cloudius	Flare Tornado	Force	38	38	Light Spear
Labor	Explode	Vortex	40	42	Flame Vortex
Cast. di Seinegald	Dragon Blade	Fiery Wave	48	45	Assassin
Foresta Straylize *	Earthquake	Spin Flare	54	50	Phoenix

* Nota: Per prendere l'incantesimo Phoenix (Fenice) dovrete avere il Disco Giant Aura equipaggiato su Dymlos, altrimenti non riuscirete mai a leggere la pietra.



▲ Le caverne conducono al porto di Moreau. Li troverete il primo e più facile Testo Sacro da decifrare.



▲ Attenti a non oltrepassare questo Testo Sacro nel passaggio sotto Heidelberg perché potreste non avere una seconda possibilità di leggerlo!

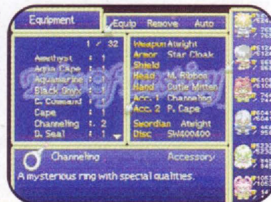


▲ Questo Testo Sacro si trova nella città natale di Stahn. Memorizzate la sua posizione e tornate successivamente a decifrarlo.

Cos'è un Channeling Ring?

Durante *Tales of Destiny* vi capiterà di imbattervi in strani oggetti rari chiamati Channeling. Non è facile capire a cosa servono e probabilmente a molti di voi saranno sembrati totalmente inutili. Eccovi spiegato il mistero di questi anelli. Fatene indossare uno al personaggio che si trova direttamente sotto Stahn nella schermata del menu. A questo punto un secondo giocatore potrà prendere il controllo di quel personaggio durante le battaglie! Premete SELECT sul secondo joypad per un po' di tempo e anche il nuovo combattente entrerà in modalità Semi-Automatica. Il metodo di controllo è identico a quello di Stahn, potrete infatti eseguire gli attacchi speciali usando le varie combinazioni di tasti. Ma questo non è tutto! Fornite i Channeling Ring ad altri tre elementi del vostro gruppo. Se avete una Presa Multipla (Multi Tap) potrete impegnare in battaglia quattro giocatori contemporaneamente! I joypad saranno associati ai seguenti personaggi: Stahn (primo controller); personaggio sotto Stahn (secondo controller); personaggio a destra di Stahn (terzo controller) e personaggio sulla diagonale bassa a destra rispetto a Stahn (quarto controller). Buon divertimento!

▶ In *Tales of Destiny* sono nascosti una miriade di strani oggetti. Il Channeling Ring è uno di questi. Utilizzandolo potrete coinvolgere altri tre amici nelle vostre battaglie.



Negozio Generale
Oggetti del MERCANTE SHMOE

Volete sapere quali sono gli oggetti che vende il vecchio Shmoe a Moreau? Non ve la sentite di acquistare uno dei suoi "?" a scatola chiusa? Allora eccovi una lista della sua mercanzia, in questo modo eviterete di comprare qualcosa di inutile.

Long Sword..............1,800 G
M. Sword..............1,800 G
Rapier..............1,800 G
M. Chain..............2,000 G
L. Armor..............2,000 G
Lucky Cap..............1,500 G
Beret..............1,500 G
L. Helm..............1,500 G



▲ Assicuratevi di avere R. Bottle. Sono utili per riconoscere gli oggetti marcati con "?".

Il Seme Dorato

Se piantate il seme di Charak (Charak Seed) e lo fertilizzate nel modo giusto otterrete il seme Dorato (Golden Seed). Questo nuovo oggetto non può essere piantato, quindi portatelo al professor Otto nel laboratorio vicino al castello di Seinegald. Lui sarà molto interessato al seme. Se glielo date, Otto vi ricompenserà col Disco Gigante che vi permetterà di lanciare l'incantesimo del Terremoto. Per scoprire come ottenere il Seme Dorato leggete con attenzione la sezione dedicata ai frutti che potrete far nascere nell'orto di Linea.



▲ Il Seme Dorato è importante per ottenere il Disco Gigante che vi permetterà di leggere l'ultimo Testo Sacro.



▶ Nonostante il suo look un po' alternativo, Karyl Sheeden può aiutare moltissimo il vostro gruppo grazie alle sue canzoni magiche.

stahn il contadino

Una volta entrati nella seconda metà del gioco, andate a Darilsheid e parlate allo scienziato che vive in una casa nel cortile del castello. Si emozionerà moltissimo parlando di un oggetto chiamato il "Golden Seed" (Seme Dorato). Inoltre cercherà di vendervi un Seme di Mela per 50 Gald. Se accetterete l'offerta e pagherete la somma richiesta, avrete il seme nel vostro inventario. Portatelo a Lienea e parlate a Zia Maggie che si trova nel piccolo orto. Lei si offrirà di piantare il seme e vi affitterà una piccola porzione di campo per 2.000 Gald. Il prezzo è alto, ma se deciderete di piantate il seme potrete ottenere degli oggetti interessanti. Fate attenzione perché dovrete comprare da Zia Maggie tre sacchi di fertilizzante a 1.000 Gald. Quindi, prima di intraprendere la professione di contadino assicuratevi di avere un po' di soldi da parte.
Sotto c'è una lista di tutti gli oggetti che potrete ottenere fertilizzando il vostro campo nel modo giusto.



▶ Anche se è un'operazione costosa, piantare i semi a Lienea è spesso il metodo migliore per ottenere alcuni degli oggetti rari del gioco.

◀ Per vedere un seme arrivare a maturazione, dovrete prima pagare l'affitto del campo e poi acquistare tre sacchi di fertilizzante.



ABBREVIAZIONI
1X = Prima Applicazione di Fertilizzante
2X = Seconda Applicazione di Fertilizzante
3X = Terza Applicazione di Fertilizzante
R = Red Super Gro
B = Gro Kwick Blu
Y = Yellow Miracle Gro
W = White Sure Gro
X = Nessun Oggetto

SEME DI MELA

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	X
R	R	B	Green Gel
R	R	Y	Orange Gel
R	R	W	Green Gel
R	B	R	Green Gel
R	B	B	Apple
R	B	Y	Wormy Apple
R	B	W	Mackerel Pike
R	Y	R	Wormy Apple
R	Y	B	Silvervine
R	Y	Y	Wormy Apple
R	Y	W	Strawberry
R	W	R	Apple
R	W	B	Melange Gel
R	W	Y	Long Sword
R	W	W	Apple
B	R	R	Green Gel
B	R	B	Squid
B	R	Y	Bread
B	R	W	Orange Gel
B	B	R	Silvervine
B	B	B	X
B	B	Y	Short Sword
B	B	W	Orange Gel
B	Y	R	Silvervine
B	Y	B	Sabre
B	Y	Y	Lemon Gel
B	Y	W	Silvervine
B	W	R	Pine Gel
B	W	B	Lemon
B	W	Y	White Smelt
B	W	W	Silvervine
Y	R	R	Green Gel
Y	R	B	Chestnut
Y	R	Y	Rotten Orange
Y	R	W	Liqueur Bottle
Y	B	R	Rotten Orange
Y	B	B	Life Bottle
Y	B	Y	Mackerel Pike
Y	B	W	Lemon
Y	Y	R	Rotten Orange
Y	Y	B	Lemon
Y	Y	Y	X
Y	Y	W	Life Bottle
Y	W	R	Rotten Orange
Y	W	B	Rune Bottle
Y	W	Y	Eel
Y	W	W	Orange Gel
W	R	R	Green Gel
W	R	B	Sour Milk
W	R	Y	Orange Gel
W	R	W	Cheese
W	B	R	Sour Milk
W	B	B	Banana
W	B	Y	Vegetables
W	B	W	Miracle Gel
W	Y	R	Cheese
W	Y	B	Sour Milk
W	Y	Y	Cheese
W	Y	W	A. Charm
W	W	R	Panacea Bottle
W	W	B	Sour Milk
W	W	Y	Cheese
W	W	W	X



▲ Dopo aver recuperato la Draconis potrete raggiungere il negozio di semi che si trova su questa spiaggia.

Altri Semi!

Una volta saliti sulla Draconis potrete arrivare a un negozio nascosto sulla spiaggia a ovest di Junkland. All'interno potrete acquistare alcuni strani tipi di semi:

Pom Seed ....1,000 G
Estima Seed ....10,000 G
Lanakear Seed ....10,000 G

Con questi nuovi semi potrete tornare al campo di Zia Maggie e far nascere nuovi oggetti rari. Grazie alla pazienza di Noah e di Carlo, eccovi tutti i frutti che potrete raccogliere. Gli oggetti marcati con un asterisco (*) sono quelli che non potrete ottenere in altro modo. Quindi se vi interessano rimboccatevi le maniche e iniziate ad arare il campo!

ESTIMA SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	X
R	R	B	Persimmon
R	R	Y	Chestnut
R	R	W	Persimmon
R	B	R	Chestnut
R	B	B	Squid
R	B	Y	Sea Bass
R	B	W	Squid
R	Y	R	Sea Bass
R	Y	B	Strawberry
R	Y	Y	Sweetee
R	Y	W	Strawberry
R	W	R	Sweetee
R	W	B	Acerola
R	W	Y	Smelt
R	W	W	Acerola
B	R	R	Smelt
B	R	B	Cod
B	R	Y	Barracuda
B	R	W	Cod
B	B	R	Barracuda
B	B	B	X
B	B	Y	Chicken
B	B	W	Beast Meat
B	Y	R	Chicken
B	Y	B	Pineapple
B	Y	Y	Blueberry
B	Y	W	Dolgenia Seed*
B	W	R	Pineapple
B	W	B	Life Bottle
B	W	Y	Sweetee
B	W	W	Lemon Gel
Y	R	R	Pine Gel
Y	R	B	Pine Gel
Y	R	Y	Sweetee
Y	R	W	Pine Gel
Y	B	R	Sweetee
Y	B	B	Acerola
Y	B	Y	Strawberry
Y	B	W	Persimmon
Y	Y	R	Strawberry
Y	Y	B	Lemon Gel
Y	Y	Y	X
Y	Y	W	Lemon Gel
Y	W	R	Mackerel Pike
Y	W	B	Banana
Y	W	Y	Lemon Gel
Y	W	W	Rotten Orange
W	R	R	Chestnut
W	R	B	Strawberry
W	R	Y	Green Gel
W	R	W	White Smelt
W	B	R	Squid
W	B	B	Acerola
W	B	Y	Beast Meat
W	B	W	Pineapple
W	Y	R	Pineapple
W	Y	B	Strawberry
W	Y	Y	Charm Bottle *
W	Y	W	Vegetables
W	W	R	Chicken
W	W	B	Lanakear Seed
W	W	Y	Apple
W	W	W	X

LANAKEAR SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	X
R	R	B	Green Gel
R	R	Y	Strawberry
R	R	W	Vegetables
R	B	R	Green Gel
R	B	B	Lemon Gel
R	B	Y	Apple
R	B	W	Green Gel
R	Y	R	Apple
R	Y	B	Green Gel
R	Y	Y	Apple
R	Y	W	Vegetables
R	W	R	Flare Bottle
R	W	B	Lemon Gel
R	W	Y	Vegetables
R	W	W	Vegetables
B	R	R	Prune
B	R	B	Melange Gel
B	R	Y	Prune
B	R	W	Melange Gel
B	B	R	Prune
B	B	B	X
B	B	Y	Prune
B	B	W	Melange Gel
B	Y	R	Acerola
B	Y	B	Prune
B	Y	Y	Life Bottle
B	Y	W	Prune
B	W	R	Green Gel
B	W	B	Prune
B	W	Y	Acerola
B	W	W	Prune
Y	R	R	Wrasse
Y	R	B	Orange Gel
Y	R	Y	Wrasse
Y	R	W	Sweetee
Y	B	R	Miracle Gel
Y	B	B	Wrasse

▼ Quando si tratta di usare arco e frecce, nessuno può battere Chelsea Torn. Lei si unirà al gruppo dopo che voi avrete saccheggiato la fattoria segreta di Oberon durante la seconda parte del gioco.





▲ Il proprietario del Negozio di Semi somiglia molto a Heihachi di *Tekken 3*. Piantare i semi è importante per poter scoprire tutti i segreti di *Tales of Destiny*.



▲ Uscite e rientrate da Lienea per tre volte spargendo sempre il fertilizzante sul campo. In questo modo potrete ottenere dei frutti veramente particolari.



▲ Anche se a volte ha un pessimo carattere, Mary Argent è uno dei membri più importanti del vostro gruppo. Non solo serve a scoprire alcuni segreti, ma è anche un'ottima combattente.

Y	B	B	Wrasse
Y	B	Y	Phen Seed*
Y	B	W	Orange Gel
Y	Y	R	Orange Gel
Y	Y	B	Wrasse
Y	Y	Y	X
Y	Y	W	Sweetee
Y	W	R	Wrasse
Y	W	B	Orange Gel
Y	W	Y	Wrasse
Y	W	W	Green Gel
W	R	R	Egg
W	R	B	Lemon Gel
W	R	Y	Egg
W	R	W	Beast Meat
W	B	R	Egg
W	B	B	Beast Meat
W	B	Y	Pine Gel
W	B	W	Egg
W	Y	R	Pine Gel
W	Y	B	Egg
W	Y	Y	Beast Meat
W	Y	W	Charm Bottle
W	W	R	Life Bottle
W	W	B	Liqueur Bottle
W	W	Y	Beast Meat
W	W	W	X

Piantando i semi precedenti in un ordine particolare e usando i fertilizzanti giusti, potrete ottenerne nuovi tipi. Il Dolgenia Seed, il Phen Seed e il più importante Charak Seed. Grazie a questa nuova serie di semi potrete ottenere degli oggetti estremamente rari. Usate la seguente lista per far nascere il frutto che più vi serve.

DOLGENIA SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	B	Tuna
R	B	R	Tuna
R	B	W	Tuna
R	Y	B	Phen Seed*
R	Y	Y	Tuna
R	W	B	Tuna
B	R	R	Grape
B	R	W	Grape
B	B	Y	Grape
B	Y	B	Grape
B	W	R	Grape
B	W	Y	Phen Seed*
B	W	W	Grape
Y	R	Y	Melon
Y	B	B	Melon
Y	Y	R	Melon
Y	Y	W	Melon
Y	W	R	Phen Seed*
Y	W	Y	Melon
W	R	B	Sea Bream
W	B	R	Phen Seed*
W	B	B	Sea Bream
W	B	W	Sea Bream
W	Y	Y	Sea Bream
W	W	B	Sea Bream

PHEN SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	X
R	R	B	Prawn
R	R	Y	Melange Gel
R	R	W	Lemon Gel
R	B	R	Prawn
R	B	B	Pine Gel
R	B	Y	Melange Gel
R	B	W	Prawn
R	Y	R	Oriola Seed*
R	Y	B	Lemon Gel
R	Y	Y	Prawn
R	Y	W	Pine Gel
R	W	R	Prawn
R	W	B	Melange Gel
R	W	Y	Lemon Gel
R	W	W	Prawn
B	R	R	Mangosteen
B	R	B	Pine Gel
B	R	Y	Melange Gel
B	R	W	Mangosteen
B	B	R	Lemon Gel
B	B	B	Charak Seed*
B	B	Y	Mangosteen



▲ Durante le vostre avventure vi imbatterete spesso in questo nemico. Avrà colori differenti e sarà sempre più forte, quindi fate molta attenzione al suo morso.

B	B	W	Pine Gel
B	Y	R	Melange Gel
B	Y	B	Mangosteen
B	Y	Y	Lemon Gel
B	Y	W	Pine Gel
B	W	R	Mangosteen
B	W	B	Melange Gel
B	W	Y	Lemon Gel
B	W	W	Mangosteen
Y	R	R	Melon
Y	R	B	Pine Gel
Y	R	Y	Melange Gel
Y	R	W	Melon
Y	B	R	Lemon Gel
Y	B	B	Pine Gel
Y	B	Y	Melon
Y	B	W	Melange Gel
Y	Y	R	Lemon Gel
Y	Y	B	Melon
Y	Y	Y	Pine Gel



▲ All'inizio il Grizzly non è un nemico molto pericoloso. Attenzione però, dopo l'arrivo della Eterosfera diventa molto più aggressivo.



Rutee Katrea ha moltissimi incantesimi utili per guarire i vostri personaggi. Inoltre durante le battaglie ha anche l'abilità di rubare oggetti e soldi ai nemici.

Y	Y	W	Melon
Y	W	R	Melange Gel
Y	W	B	Lemon Gel
Y	W	Y	Melon
Y	W	W	Pine Gel
W	R	R	Sea Bream
W	R	B	Melange Gel
W	R	Y	Lemon Gel
W	R	W	Snapper
W	B	R	Pine Gel
W	B	B	Sea Bream
W	B	Y	Melange Gel
W	B	W	Lemon Gel
W	Y	R	Sea Bream
W	Y	B	Pine Gel
W	Y	Y	Melange Gel
W	Y	W	Sea Bream
W	W	R	Lemmon Gel
W	W	B	Pine Gel
W	W	Y	Sea Bream
W	W	W	X

ORIOLA SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	Wormy Apple
R	R	B	Roast
R	R	Y	Savory*
R	R	W	Blueberry
R	B	R	Softy Kreem
R	B	B	Beef
R	B	Y	Bread
R	B	W	Bream
R	Y	R	Mackerel Pike
R	Y	B	Egg
R	Y	Y	Lemon
R	Y	W	Wrasse
R	W	R	Silvervine
R	W	B	Vegetables
R	W	Y	Banana
R	W	W	Steak
B	R	R	Mackerel
B	R	B	Lemon
B	R	Y	Cheese
B	R	W	Red Snapper
B	B	R	White Smelt
B	B	B	Brie
B	B	Y	Persimmon
B	B	W	Bonito
B	Y	R	Chestnut
B	Y	B	Herring
B	Y	Y	Squid
B	Y	W	Grape
B	W	R	Sea Bass
B	W	B	Eel
B	W	Y	Strawberry
B	W	W	Tuna
Y	R	R	Sweetee
Y	R	B	Cutie Mitten*
Y	R	Y	Lavender*
Y	R	W	Mangosteen
Y	B	R	Bonito Flakes
Y	B	B	Melon
Y	B	Y	Fitz Shake
Y	B	W	Lucky Cap
Y	Y	R	Acerola
Y	Y	B	Juicy Beef
Y	Y	Y	Squid Jerky
Y	Y	W	Crab
Y	W	R	Smelt
Y	W	B	Dorian
Y	W	Y	Cod
Y	W	W	Crab Soup
W	R	R	Barracuda
W	R	B	Jam
W	R	Y	Fitz Burger
W	R	W	Tender Roast
W	B	R	Fitz Fries
W	B	B	Blowfish
W	B	Y	Beast Meat
W	B	W	Bellebane
W	Y	R	Sour Milk
W	Y	B	Mackerel Pike
W	Y	Y	Chicken
W	Y	W	Snapper
W	W	R	Pineapple
W	W	B	Prawn
W	W	Y	Roast
W	W	W	Elvin Cape

CHARAK SEED

1X	2X	3X	Frutto
R	R	R	Ruby*
R	R	B	Garnet*
R	R	W	Grow Fruit*
R	B	Y	Golden Seed*
R	Y	B	Thunder Spirit*
R	W	R	Grow Fruit*
R	W	Y	Channeling*
B	R	B	Wind Power*
B	R	W	Grow Fruit*
B	B	B	Aquamarine*
B	B	Y	Moonstone*
B	Y	R	Sardonyx*
B	W	R	Tech Ring*
B	W	W	Sapphire*
Y	R	B	Grow Fruit*
Y	R	W	Dark Power*
Y	B	W	Emerald*
Y	Y	Y	Topaz*
Y	W	B	Grow Fruit*
Y	W	W	Tech Ring*
W	R	W	Turquoise*
W	B	W	Terra*
W	Y	Y	Grow Fruit*



Questo nemico non è esattamente il più forte. Fate però attenzione alle sue spore avvelenate o preparatevi a usare le vostre P. Bottle.

Il Gatto e l'Anello di Smeraldo

Dopo aver guadagnato l'accesso a Horn per evocare Bernardo, assicuratevi che Chelsea sia nel vostro gruppo e dirigetevi a Neustadt. Quando arriverete al molo della città, parlate col gatto che incontrerete vicino al banco del pesce. Chelsea vi chiederà di nutrirlo con uno dei tre tipi di pesce. Dategli due Bonito e il gatto non solo vi amerà incondizionatamente, ma vi accompagnerà fino a delle scatole sul molo. Cercate nelle scatole e troverete l'anello di smeraldo!



▲ **Potrete farvi aiutare dal gatto striato solo se Chelsea è nel vostro gruppo. Grazie al micione potrete trovare un anello di smeraldo.**

Un Grande Zaino per il Cibo

All'inizio della seconda metà del gioco, Stahn litigherà con sua sorella Lilith. Prima di lasciare la città in compagnia di Philia, assicuratevi di parlare ancora una volta con Lilith e le cose si chiariranno. A questo punto la sorellina vi donerà un grande zaino (Food Sack L.) in grado di contenere fino a 20.000 punti cibo!



▲ **Anche se il Grande Zaino vi permetterà di fare una bella scorta, non dimenticate di cercare sempre da mangiare per evitare di trovarlo vuoto quando serve.**

Il Triciclo

Dopo aver raggiunto l'Eterosfera, tornate alla città di Armeida. Visitate la nonna addormentata nella casa in alto a sinistra e parlatele. Lei vi scambierà per suo nipote e vi darà 500 Lens (Lenti). Visto che non c'è modo di restituirgliele, non vi resta che metterle via. Ora andate verso Darilsheid e cercate il negozio di lenti che si trova vicino all'entrata sud della città. Parlate col giovane scontroso che è occupato a esaminare i beni di Oberon. Lui vi dirà che ha dimenticato le lenti a casa di sua nonna. Philia vi prenderà da parte e vi suggerirà di consegnargli le Lenti ricevute dalla donna ad Armeida. Dopo che gliele avrete consegnate il ragazzo vi ricompenserà donandovi il suo triciclo. Se usate questo mezzo per spostarvi nella mappa del mondo, non verrete più bloccati da combattimenti casuali! Purtroppo il triciclo vi farà camminare più lenti di una lumaca zavorrata.



▲ **Dopo aver parlato con l'anziana signora di Armeida, rintracciate suo nipote nel negozio di Lenti di Darilsheid.**



▲ **Philia insisterà perché voi vi comportiate da "bravo bimbo" e vi farà restituire le Lenti. In cambio riceverete il Triciclo.**



▲ **Il Triciclo vi farà evitare quelle fastidiose battaglie casuali, ma sicuramente non gioverà alla vostra immagine di eroe forte e senza paura.**



◄ **Finché questi esseri stanno con i piedi per terra non sono assolutamente difficili da colpire. Quando volano le cose cambiano radicalmente.**

Il gioco Segreto di Heiroku

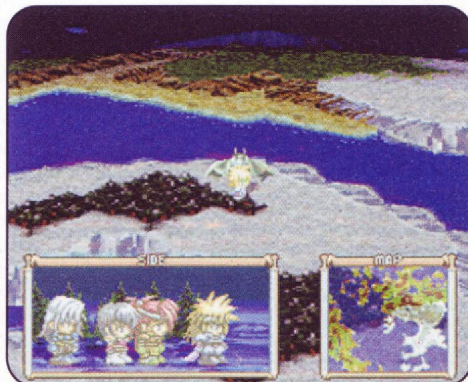
Dopo aver recuperato il Draconis potrete accedere a una serie di interessanti luoghi nascosti. Tra questi troverete una capanna sulla piccola isola disabitata tra Sheeden e Terazzi. Attraversate la foresta vicino alla punta sud dell'isoletta ed entrerete nella proprietà di Heiroku, un fanatico della morra cinese. Parlategli e lui coinvolgerà Stahn e Philia in una buffa partita di Roshambo. Partecipare a questo gioco vi darà solo la possibilità di vincere altri Gald. Comunque la cosa più divertente sarà scegliere le punizioni per Philia quando vincerete. Giocate e vedrete quello che significa. Eh, eh...



▲ **Chi immaginava che anche Philia avesse un carattere violento? Trovate la capanna di Roshambo e sperimenterete il suo lato oscuro.**

Il Negozio di Lenti

Grazie al Draconis potrete esplorare liberamente tutto il mondo di *Tales of Destiny*. Dirigetevi verso la grande isola coperta di neve (quella che sembra un numero "tre") e oltrepassate l'area della foresta vicino al confine nord. Entrerete nella capanna del costruttore di Lenti (anche lui assomiglia un po' a Heihachi di *Tekken*). Parlategli e si offrirà di contare le vostre Lenti per vedere se ne avete abbastanza. Se possedete più di 3.000 Lenti, il proprietario del negozio si offrirà di vendervi uno dei quattro oggetti per le evocazioni: Gnomo, Efreet, Sylph o Wendiene. Perderete tutte le vostre lenti anche se deciderete di non comprare nulla, quindi tanto vale scegliere uno dei quattro oggetti che vi vengono offerti. Se invece, quando parlate col proprietario del negozio avrete meno di 1.000 Lenti, lui vi darà solamente un Green Gel e vi caccerà dalla capanna. Di tanto in tanto il proprietario del negozio vi donerà alcuni oggetti bonus, sempre nel caso che voi abbiate abbastanza Lenti. Tra questi potrete trovare anche una Strange Pouch (Strana Borsa) e un Mist Orb (Sfera della Nebbia).



▲ **Un'altra capanna segreta si trova nell'isola innevata a Ovest di Phandaria. Cercatela.**

Follia di Mini-Giochi a Moreau

Quando visiterete Moreau per la prima volta, potrete partecipare a uno dei mini-giochi che si svolgono nella piazza della città. Andate a parlare con Najasee, il gatto che si trova vicino alla statua. Lui vi sfiderà a un gioco in cui bisogna raccogliere delle pietre. Per vincere dovrete fare in modo che l'avversario raccolga l'ultimo sasso. Il numero delle pietre di partenza è variabile, ma un modo per assicurarvi la vittoria è far sì che tocchi all'avversario quando ne mancano solo cinque. La ricompensa per aver vinto è un Elixir.

Durante la seconda metà del gioco, potrete sfidare un'altra persona gatto di nome Najadee a un gioco tipo Galaxian. Il costo è 100 Gald e funziona esattamente come lo sparatutto a cui avete già giocato in precedenza. Questa volta però non potrete chiamare rinforzi. L'obiettivo è raggiungere 100.000 punti, ma ci sono ricompense per ogni livello del gioco che riuscirete a completare. Se siete abbastanza fortunati da raggiungere il rango di Monkey (100.000 punti), riceverete il Mystic Symbol.



▼ Se volete svagarvi con un po' di mini-giochi, allora andate a sfidare i gatti nella piazza della città di Moreau.



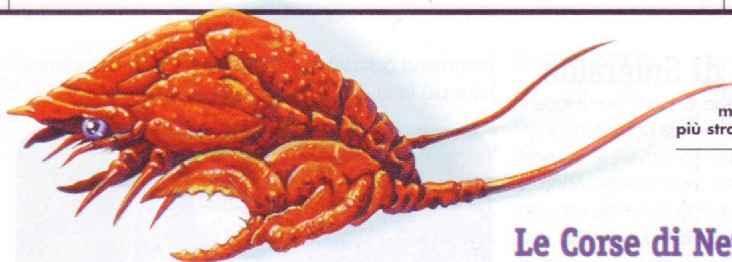
▲ Parlate con Najadee a Moreau e potrete cimentarvi in un gioco molto simile a *Galaxian*.

Un Gioco da Ragazzi

Quando arriverete alla città di Cherik, un ragazzino vi sfiderà ad acchiapparella. Per vincere dovrete cercare di non farvi prendere da nessuno dei quattro avversari. Se uno dei ragazzi vi tocca, il gioco è finito! Se sarete così abili da sfuggirgli per più di 100 secondi, ricevere l'oggetto che vi permetterà di evocare Efreet. Se non vi farete prendere per più di 20 secondi avrete un Melange Gel. Infine, se riuscirete a superare i 50 secondi sarete ricompensati con un Miracle Gel. Non pensate però che le cose siano così facili come sembrano. Quelle quattro pesti sono veramente agguerrite. Questo sì che è un mini-gioco tosto.



▲ Questo gioco è abbastanza frustrante, ma non riuscirete a smettere finché non umilierete quell'odioso ragazzino.



◀ In *Tales of Destiny* dovrete affrontare in battaglia moltissime creature dalle forme più strane.

Lo Zio Bob

Durante la seconda parte del gioco non dimenticate di tornare ad Armedia prima di raggiungere Belcrant. Visitando la città, dovreste incontrate lo Zio Bob che vagabonda vicino all'entrata. Parlategli e lui vi dirà che la sua famiglia è preoccupata per Stahn e poi vi offrirà dei soldi o delle Lenti. Se sceglierete i soldi avrete 10 G, mentre se sceglierete le Lenti lui ve ne darà 10. Se gli chiederete di più di quanto vi ha già dato, lo Zio Bob si irriterà per la vostra avidità. Più avanti nel gioco tornerete a Lienea e incontrerete di nuovo Bob dentro la casa di Zia Maggie. Il suo atteggiamento dipenderà da come vi siete precedentemente comportati con lui. Se prima l'avete fatto arrabbiare, allora vi metterà il muso e non vi darà nulla. Nel caso vi siate accontentati di qualche Lente o Gald, il buon zio Bob vi donerà un Warrior Symbol (Simbolo del Guerriero).



▲ Lo Zio Bob è un tipo generoso, ma non sopporta la gente avida. Accontentatevi di 10 Glad o 10 Lenti e lui non si arrabbierà.

La Capanna Nascosta

Sulla costa est di Lienea c'è un'altra capanna nascosta. Usate il Draconis per attraccare alla piccola striscia verde lungo la linea costiera e attraversate una delle piccole foreste. Entrerete in una capanna senza nome piena di gente. Parlateci e ciascuno di loro vi dirà qualcosa su *Tales of Destiny*. Vi daranno molti consigli sui vari segreti del gioco e suggerimenti sul sistema di combattimento. La cosa più importante da fare nella Capanna Nascosta è prendere l'oggetto di evocazione della Valchiria che si trova in una cassa vicino al pilastro di sinistra.

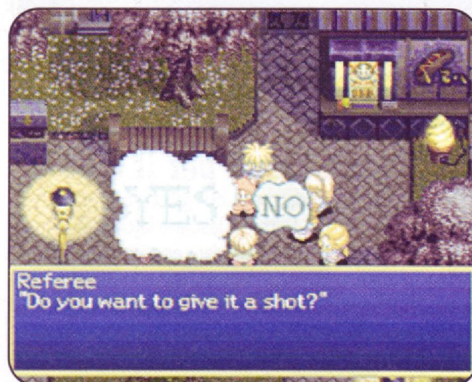


▶ Volete ascoltare un sacco di aneddoti sui vari segreti di *Tales of Destiny*? Allora non dimenticate di visitare la Capanna Nascosta.

Le Corse di Neuestad

Nel parco della città di Neuestadt incontrerete un gruppetto di ragazzini vicino al padiglione della Softy Kreem. Parlate con uno di loro e verrete sfidati a una corsa contro il più veloce. Dovrete fare due giri attorno alla città seguendo le frecce. Se battete il ragazzo potrete scegliere fra tre diverse ricompense. Dopo aver vinto tre volte, non potrete più gareggiare. I premi in palio sono Red Sage, M. Rouge o Elven Cloack.

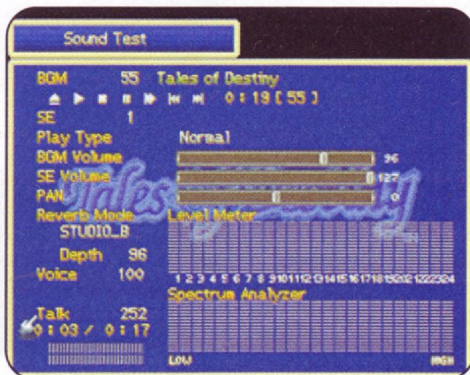
Quando riuscirete a guadagnarvi l'accesso all'Eterosfera, la corsa cambierà e potrete vincere dei nuovi premi. Fate attenzione perché il ragazzo è diventato più veloce! I tre oggetti che potrete prendere in caso di vittoria sono Elixir, C. Bottle o Gnome. Dopo che li avrete conquistati tutti la corsa sarà definitivamente sospesa.



▲ Nel parco di Neustadt troverete un gruppo di ragazzini pronti a sfidarvi a una gara di velocità.

Opzione Segreta

Una volta che vi sarete avvicinati alla fine del labirinto di Dycroft, raggiungerete un Punto di Salvataggio prima di combattere Kronos. Non perdete questa opportunità per salvare i vostri progressi. La prossima volta che caricherete *Tales of Destiny* non dimenticate di inserire la memory card su cui avete effettuato questo salvataggio. Quando appare il menu principale, entrate nella sezione riguardante il sonoro e troverete una nuova opzione nella parte bassa dello schermo! Coloro che conoscono perfettamente il giapponese saranno felici di poter ascoltare più di 200 spezzoni di conversazione tratti dalla versione nipponica di *Tales of Destiny*.



▲ Se volete ascoltare tutte le tracce sonore riguardanti i dialoghi originali, assicuratevi di aver salvato il gioco prima del combattimento contro Kronos.

la torre di druaga

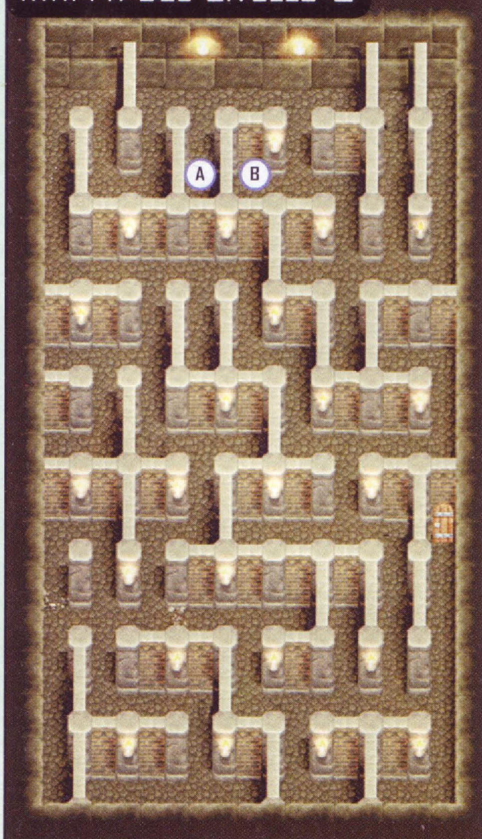
Durante la vostra avventura sentirete spesso dei pettegolezzi riguardo un'enorme torre nascosta. Non si tratta di menzogne. Infatti nella seconda metà del gioco potrete raggiungere questa mitica costruzione. Per riuscirci dovrete prima trovare tre bacchette (Rod) magiche e poi tornare al tempio abbandonato vicino Janos. In questo modo potrete giocare a una nuova versione di un classico titolo della Namco: *Tower of Druaga!*
Ecco dove potrete trovare le tre bacchette magiche della Leggenda di Ishtar:


▲ **Ritornate a questo tempio per scoprire uno dei più grossi segreti di *Tales of Destiny*... una nuova versione del classico *Tower of Druaga*!**

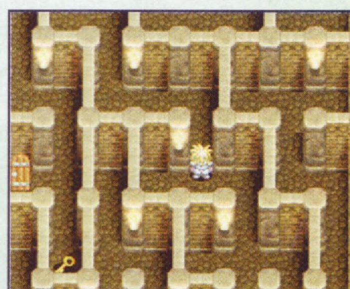
RC Rod: Si trova in un forziere nel Laboratorio degli Spadaccini.
GC Rod: La troverete in un forziere nel labirinto di Clodius, poco prima di combattere Baruk.
BC Rod: E' la Old Cane (Vecchia Canna) che troverete a Harmentz dentro l'armadio di Walt. Potrete prenderla solo dopo che Walt vi avrà dato la Lente per il Multiplex Cannon di Seinegald. Usate una R. Bottle sulla Vecchia Canna per trasformarla nella BC Rod.


▲ **Dopo che Stahn avrà posizionato le tre bacchette magiche sui piedistalli, si aprirà una porta nella parete nord.**

Una volta raccolte le bacchette (Rod), portatele nella stanza centrale del tempio (quella dove avete salvato Rutee e Mary). Esaminate i tre piedistalli di pietra lungo il percorso e Stahn ci posizionerà le bacchette. Nel muro a nord si aprirà una porta che conduce alla Torre di Druaga!
In questo mini-gioco dovrete seguire delle semplici regole. Non è necessario raccogliere tutti i tesori abbinati ai vari piani della torre, ma dovrete assolutamente avere le tre bacchette magiche (BC Rod, GC Rod, RC Rod). Se non le trovate non potrete affrontare Druaga al 59° piano. Per prendere i vari tesori dovrete eseguire alcune azioni specifiche, così assicuratevi di leggere e di seguire le regole di ciascun piano. Le posizioni del Cancello, della Chiave e del Forziere vengono generate casualmente in ogni piano. In certi livelli, per riuscire a trovarli dovrete toccare o distruggere una parete (premendo il tasto col cerchio). All'inizio si può fare confusione, ma dopo averlo fatto nei primi piani della torre la cosa comincerà a divertirvi.



La prima volta che affronterete questa missione potrete raccogliere alcuni oggetti. Se però sarete costretti a giocare nuovamente alla torre di Druaga, allora alcuni oggetti cambieranno. Nella nostra lista questi nuovi tesori sono indicati come "secondo oggetto".
Ricordate che nella torre di Druaga non c'è assolutamente nessun punto di salvataggio e nessuna area di riposo. Per questa ragione è meglio affrontare questa missione quando i vostri personaggi avranno raggiunto un buon livello d'esperienza! Nella Torre si aggirano anche delle creature davvero malvagie, veloci a lanciare incantesimi e immuni a certi tipi di attacchi.
Assicuratevi di avere armi potenti che non abbiano i poteri del fuoco, dell'acqua, dell'aria o della terra. Eccovi una descrizione fisica dei diversi nemici che dovrete affrontare. In questo modo sarà più facile riconoscerli.


▲ **Ciascuno dei 60 piani è un labirinto in cui la posizione dell'uscita e della chiave vengono generate casualmente.**

Maghi:
Appaiono sulla mappa come figure maschili vestite di vari colori. Possono teletrasportarsi nel labirinto, hanno attacchi a lunga gittata e sparano raggi o fiamme che possono abbattere le pareti. Attenti a questi colpi perché causano dei seri danni. I Maghi sono porpora, i Druidi sono bianchi, gli Incantatori sono verdi e gli Stregoni sono arancioni.

Cavalieri:
Appaiono sulla mappa come cavalieri in miniatura e hanno armature di diversi colori. I Cavalieri Hyper sono gialli, i Cavalieri Specchio sono di un blu tenue, i Cavalieri Blu sono blu (cavolo che sorpresa!), i Cavalieri Rossi sono rossi, mentre i Cavalieri Neri sono, appunto, neri.

Quox:
I Quox sembrano delle miniature di drago. Sulla mappa si spostano lentamente, ma inizieranno a inseguirvi velocemente se vi avvicinerete troppo. Quando sono sulle vostre tracce, i Quox possono anche abbattere le pareti del labirinto. Se dovrete affrontarne uno, state attenti a non usare armi con poteri elementali.

Fantasmi:
Sembrano molto simili ai maghi, ma sono completamente nascosti da facce nere. Hanno attacchi a lunga gittata e possono teletrasportarsi ovunque nel labirinto. Il loro colore è identico a quello della corrispettiva controparte "vivente" e ne possiedono le stesse qualità. Fanno eccezione il fantasma porpora, che in realtà si comporta come un Druido e il fantasma bianco che combatte come uno Stregone.

PIANO	AZIONE	TESORO
1	Nessuno	W. Boots
2	Uccidete le due Melme Nere	Dash Ring
3	Non prendete la chiave, uccidete il Cavaliere Blu poi Uccidete la Melma Verde	Life Bottle
4	Trovate il cancello e premete Cerchio senza prendere la Chiave	P. Charm
5	Uccidete i due stregoni senza farvi colpire dai loro raggi	Long Sword
	Fatevi colpire dai loro raggi	White Sword
6	Percorrete l'intero lato destro del labirinto, poi l'intero lato sinistro	Lantern
7	Nessuno	E. Bullet
	Lasciate gli E. Bullet e apparirà una nuova cassa	R. Doll
	Secondo Oggetto	Channeling
8	Fatevi colpire dai raggi di un Mago una volta da destra e una volta da sinistra	Lavender
9	Abbattete i muri a sud delle zone A e B segnate sulla mappa	Dark Seal
10	Uccidete tutte le Melme Rosse prima di uccidere il Cavaliere Nero	Warrior Seal
	Fatevi colpire dal raggio di una Melma prima di ucciderla	Gauntlet
11	Aspettate per 10 secondi nella fila più bassa del labirinto	Strenght
	Secondo Oggetto	Tech Ring
12	Uccidete un Mago nello stesso 'quadrato' dove si trova la scalinata	Battle Suit
13	Premete Cerchio al cancello, poi uccidete i nemici nel labirinto	Red Shield
	Secondo Oggetto	Moon Sword
14	Evitate i nemici per almeno 30 secondi	Moonstone
15	Distruggete subito i due Cavalieri Blu	Emerald
16	Camminate dal lato sinistro della stanza a quello destro	Tornado
	Toccate il muro sulla sinistra dopo che avete ucciso un Cavaliere Specchio	Hellfire
17	Uccidete tutti i fantasmi eccetto quelli con le lanterne	R. Doll
18	Percorrete il perimetro esterno del labirinto in senso orario per due volte	Dragon Sword
19	Eliminate il Quox, prendete la chiave e aprite la porta	Thinking Cap
20	Aprite il cancello senza combattere alcun nemico	Elixir
21	Aspettate 10 secondi, poi spostatevi e aspettate altri 10 secondi senza lottare	Resistent Ring
	Secondo Oggetto	SW450450
22	Andate nell'angolo in alto a sinistra e distruggete tutti i nemici	Dark Seal
23	Uccidete uno Stregone, una Melma Blu e poi un altro Stregone (nell'ordine)	Thunder

Secondo Oggetto SP420470
24 .... Combattete nel punto di partenza .... Blessing
25 .... NESSUN TESORO
26 .... Prendete la Chiave e combattete contro un Druido entro 30 secondi .... H. Gauntlet
Sconfiggete i Cavalieri Hyper e il Quox, poi fatevi colpire dal fuoco del Druido .... BattleKnuckle
27 .... Abbattete 10 pareti .... Ruby
28 .... Uccidete un Green Roper nello stesso 'quadrato' della scalinata .... Elvin Cape
29 .... Toccare le pareti in alto, a destra, in basso e a sinistra seguendo questo ordine .... Command Combo
30 .... Combattete tre battaglie senza spostarvi dal punto di partenza .... B. Talisman
31 .... Distruggete tutti i mostri eccetto il Mago .... Mind Ring
Secondo Oggetto .... Ice Sword
32 .... Lasciate che il Quox abbatta cinque pareti .... Demon's Arrow
33 .... Fate abbassare fino a un decimo gli HP di Stahn e non uccidete il Quox .... Blue Shield
Uccidete il Quox .... Wood Shield
34 .... Uccidete il Cavaliere Specchio .... Sapphire
35 .... Uccidete i due Ropers .... Topaz
36 .... Uccidete quattro Incantatori ed evitate le loro scariche .... P. Cape
Evitate le palle di fuoco degli Incantatori .... D. Bottle
37 .... Aprite il Cancello senza distruggere le pareti, abbattetene una .... Megalith Disc
38 .... Uccidete due Spettri consecutivamente .... GC Rod
39 .... Abbattete cinque pareti nella parte bassa del labirinto, poi due in quella alta .... Silver Cape
Secondo Oggetto SW480520
40 .... Uccidete tutti i nemici, lasciando per ultimo il Roper .... Demon's Seal
41 .... Uccidete il Quox .... Stone
42 .... Uccidete lo Spettro Rosso, prendete la Chiave e poi uccidete un altro Spettro Rosso .... Star Mace
43 .... (in quest'ordine) Uccidete la Melma Giallo Scuro, la Melma Verde Scuro, la Melma Blu, la Melma Rossa, la Melma Nera e infine la Melma Verde .... M. Symbol
(in quest'ordine) Uccidete la Melma Verde, la Melma Nera, la Melma Rossa, la Melma Blu, la Melma Verde Scuro e infine la Melma Giallo Scuro .... D. Bottle
44 .... (in quest'ordine) Uccidete lo Stregone, l'incantatore, il Mago e quindi il Druido .... M. Ribbon
45 .... Non aprite il forziere, poi (in quest'ordine) uccidere l'Uomo Lucertola, il Cavaliere Hyper, il Cavaliere Specchio, il Cavaliere Nero, il Cavaliere Blu e lasciate in vita il Cavaliere Rosso. Apparirà una nuova cassa in una locazione a caso. Aprite prima il nuovo forziere e poi quello che avete lasciato chiuso .... Excalibur
46 .... Toccate tutti e quattro gli angoli del labirinto e poi tornate al primo angolo .... Cappa Aqua
Secondo Oggetto SW500490
47 .... Uccidete un Roper .... R. Foot
48 .... Fermatevi in ogni angolo del labirinto per almeno 10 secondi .... RC Rod
49 .... Premete Cerchio al Cancello senza prendere la chiave, poi uccidere uno Stregone .... M. Rouge
50 .... Senza combattere, toccate le pareti esterne del labirinto in questo ordine: alto, basso, sinistra e destra. .... Emerald
Secondo Oggetto .... M. Symbol
51 .... Scegliete il punto di partenza come zona centrale e dividete il labirinto in parte alta e parte bassa, poi non uscite dalla zona in cui siete entrati per almeno 30 secondi .... Volcano Disc
52 .... Abbattete tutte le pareti verticali più velocemente possibile (o i nemici abbatteranno quelle orizzontali) .... Gold Armor
53 .... Distruggete la parete sopra il punto A e poi spostatevi sul punto A .... Mercy Disc
54 .... Aumentate l'HP di Stahn prima di andarvene da questo piano .... Moon Crystal
55 .... NESSUN FORZIERE
56 .... Scatola vuota (Prendete la chiave e andatevene)
57 .... Non prendete la Chiave, poi premere Cerchio al cancello per evocare l'Ingannatrice Ishtar. Sconfiggetela e poi affrontate un Uomo Lucertola .... Berserker Bow
58 .... Camminate dall'alto verso il basso nel lungo corridoio centrale del labirinto abbattendo tutte le pareti che vi sbarrano la strada. Trovate e uccidete il Cavaliere Rosso senza toccare gli altri nemici .... BC Rod
59 .... Uccidete il Cavaliere Hyper, due Stregoni, il Quox e poi Druaga (se cercate di salire le scale prima di affrontare Druaga, verrete ritrasportati in uno dei piani inferiori) .... Nessuno
60 .... Parlate a Ishtar e posizionate le bacchette GC e RC rispettivamente nella fila in alto e in quella in basso. Parlate a Ki all'estrema sinistra della fila centrale e lasciate a terra la bacchetta BC .... Destroyer
Secondo Oggetto .... Faerie Ring

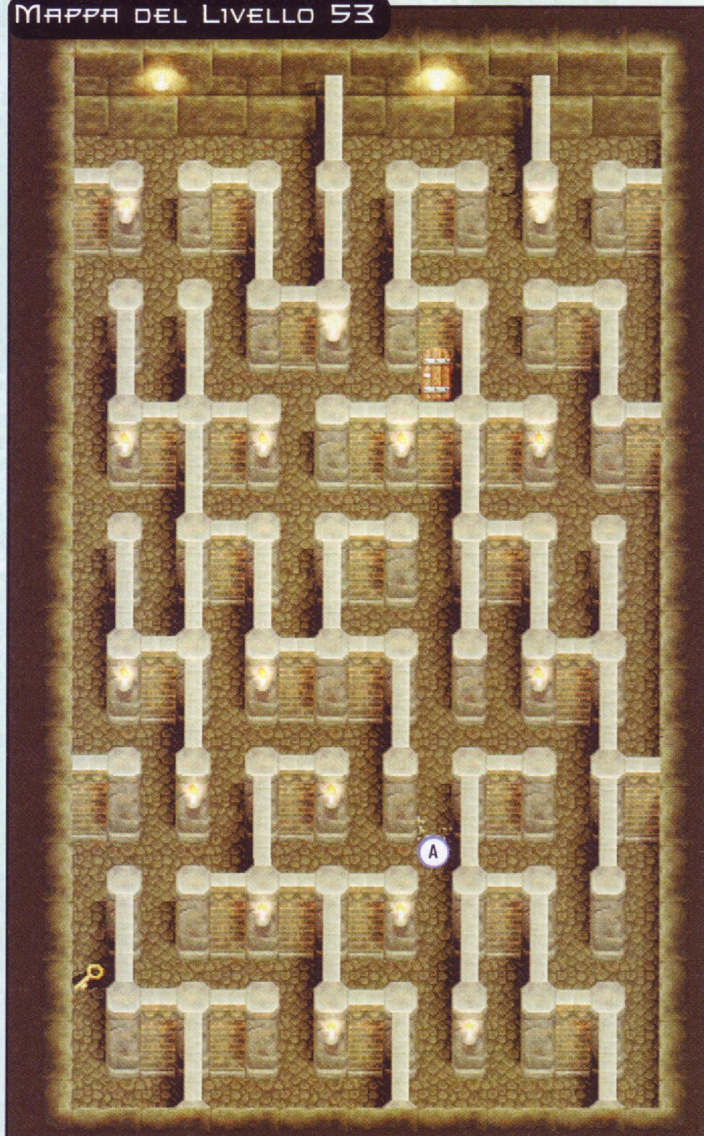


▶ Stahn è l'eroe di *Tales of Destiny*. Non solo è dotato delle abilità più potenti, ma è anche il combattente più forte in battaglia. Usatelo bene.

Per questo mese è tutto!
La seconda parte sul prossimo numero.



Mappa del Livello 53





NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo **0536/88.33.51 o allo 0522/40.60.68** oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e **Distribuzione** console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE £ 29.000

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA ICE HOCKEY	PAL	79000
ACTUA SOCCER 2	PAL	79000
ACTUA TENNIS	PAL	95000
ADIDAS POWER SOC. 98	PAL	79000
AGENT ARMSTRONG	PAL	79000
AIR RACE	PAL	79000
ALIEN TRILOGY	PAL	49000
ALL STAR TENNIS	PAL	95000
APOCALYPSE	PAL	95000
ARMORED CORE	PAL	89000
ASSAULT	PAL	95000
ASTERIX	PAL	95000
ASTEROIDS	PAL	89000
A. SENNA KART DUEL	PAL	79000
AZURE DREAMS	PAL	95000
B-MOVIE	PAL	95000
BABY UNIVERSE	PAL	79000
BASS MASTER CLASSIC T.E.	PAL	95000
BEAST WARS	PAL	89000
BIG BASS WORLD CHAMP.	USA	119000
BLAST RADIUS	PAL	79000
BLASTO	PAL	89000
BLOODY ROAR	PAL	89000
BLUE BREAKER BURST	JAP	119000
BOMBA 98	PAL	79000
BOMBERMAN WORLD	PAL	79000
BOXING 99	PAL	95000
BREAK POINT TENNIS	PAL	79000
BREATH OF FIRE 3	PAL	95000
BROKEN SWORD 2	PAL	89000
BUST A GROOVE	PAL	89000
BUST A MOVE 2	PAL	49000
BUST A MOVE 3	PAL	59000
C3 RACING	PAL	95000
CLASSIC GAMES		
ACTIVISION (30 GIOCHI)	JAP	99000
CLOCK TOWER	PAL	89000
COLIN MC RAE RALLY	PAL	99000
COMMAND & CONQUER	PAL	49000
CONSTRUCTOR	PAL	95000
COOL BOARDER 3	PAL	89000
COURIER CRISIS	PAL	79000
CRASH BANDICOOT	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	89000
CRIME KILLER	PAL	89000
CRISIS CITY	JAP	99000
CRITICAL DEPHT	PAL	79000
CROC	PAL	89000
CYBERIA	PAL	79000
DARKSTALKERS 3	USA	119000
DEAD OR ALIVE	PAL	89000
DEEP BLUE	PAL	95000
DESCENT 2	PAL	59000
DUKE NUKEM	PAL	89000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PAL	95000
EARTHWORM JIM 3D	PAL	95000
EINHANDER	USA	119000
FELONY	PAL	89000
FIFA 99	PAL	95000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL DOOM	PAL	69000
FIREST. THUNDERHAWK 2	PAL	49000
FORMULA 1 98	PAL	95000
FROGGER	PAL	89000
FUTURE COP L.A.P.D.	PAL	95000
GEX 3D	PAL	89000
GHOST IN THE SHELL	PAL	89000

GRAN TURISMO	PAL	95000
GUILTY GEAR	JAP	119000
HEART OF DARKNESS	PAL	95000
HERC'S ADVENTURES	PAL	89000
HERCULES	PAL	49000
INT.SUP.STAR SOC.PRO 98	PAL	99000
INT.SUP STAR SOC.PRO	PAL	59000
INT. SUP. STAR SOC. DEL.	PAL	59000
JET RAIDER 2	PAL	79000
JOE BLOW	PAL	99000
JUR. PARK LOST WORLD	PAL	89000
K1 ARENA FIGHTERS	PAL	79000
KULA WORLD	PAL	89000
KURUSHI	PAL	79000
LEGACY OF KAIN	PAL	79000
LEG. OF K. 2 SOUL REAVER	USA	119000
LEGEND	PAL	95000
LETHAL ENFORCERS	PAL	89000
LIBERO GRANDE	PAL	89000
LUCKY LUKE	PAL	89000
M.OWEN W. LEAGUE SOC. 99	PAL	95000
MADDEN 99	PAL	95000
MAXIMUM FORCE	PAL	89000
MEDIEVIL	PAL	89000
MEGAMEN 8	PAL	89000
MEN IN BLACK	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	USA	119000
MICROMACHINES V3	PAL	49000
MORTAL KOMBAT 4	PAL	95000
MORTAL KOMBAT MITH.	PAL	95000
MOTO RACER 2	PAL	95000
MUSIC	PAL	79000
NASCAR 98	PAL	79000
NBA LIVE 99	PAL	95000
NHL 99	PAL	95000
NHL POWERPLAY 98	PAL	89000
NINJA SHADOW OF DARK.	PAL	95000
O.D.T.	PAL	89000
ODDWORLD 2 ABE'S EX.	PAL	95000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	PAL	49000
OMIK.: THE NOMAD SOUL	PAL	99000
ONE	PAL	79000
OVERBLOOD	PAL	79000
OVERBOARD	PAL	79000
PANDEMONIUM	PAL	49000
PANDEMONIUM 2	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	69000
PARASITE EVE	USA	139000
PERFECT ASSASSIN	PAL	69000
PERFECT WEAPON	PAL	69000
PFA SOCCER MANAGER	PAL	95000
PITFALL 3D	PAL	89000
POINT BLANK	PAL	79000
PREMIER MANAGER 98	PAL	95000
PSYCHIC FORCE	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPES	PAL	95000
RAGE RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	69000
RASCAL	PAL	69000
RAYMAN 2	PAL	95000
REBEL ASSAULT 2	PAL	89000
RED ALERT RETAILATION	PAL	95000
RESIDENT EVIL	PAL	49000
RES.EVIL 2 (DUAL SHOCK)	PAL	109000
RETURN FIRE	PAL	69000
RIDGE RACER REV.	PAL	49000
ROAD RASH 3D	PAL	95000
ROCK & ROLL RACING 2	PAL	89000
ROSCO MC QUEEN	PAL	79000

ROUGUE TRIP	USA	109000
SAMPRAS EXTR. TENNIS	PAL	79000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	89000
SAN FR. RUSH 2 EXTR.	PAL	95000
SCARS	PAL	95000
SENSIBLE SOC.CLUB EDIT.	PAL	95000
SENTINEL RETURN	PAL	49000
SHAO LIN	PAL	95000
SILENT HILL	USA	119000
SNOW BREAK EXTREME	PAL	89000
SOUKAIGI	JAP	109000
SOUL BLADE	PAL	89000
SOUL CALIBUR	JAP	139000
SPACE JAM	PAL	79000
SPIDER	PAL	69000
SPYRO THE DRAGON	PAL	89000
STAR WARS DARK FORCES	PAL	89000
STAR WARS MAST.		
TERAS KASI	PAL	89000
STREET FIGHTER COLL.	PAL	89000
SUPER MATCH SOCCER	PAL	79000
SUPER PANG COLL.	PAL	89000
SUPER PUZZLE FIGHTER II	PAL	79000
SUPERMAN	USA	119000
SYNDICATE WARS	PAL	79000
SYPHON FILTER	USA	119000
TALES OF DESTINY	USA	119000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	49000
TEKKEN 3	PAL	99000
TENCHU	PAL	95000
TEST DRIVE 4	PAL	89000
TEST DRIVE 5	PAL	95000
TETRIS PLUS	PAL	89000
THE CONTRACT	USA	119000
THE FIFTH ELEMENT	PAL	95000
THEME HOSPITAL	PAL	95000
TIGER WOODS 99 GOLF	PAL	95000
TIME COMMANDO	PAL	79000
TIME CRISIS	PAL	49000
TIME CRISIS + GUN	PAL	129000
TOCA TOURING CAR	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	99000
TOMB RAIDER 3	PAL	95000
TOMBI	PAL	89000
TOTAL NBA 98	PAL	89000
TRACK & FIELD	PAL	49000
TRUE PINBALL	PAL	49000
UNHOLY WAR	PAL	95000
V-BALL	PAL	89000
V-RALLY	PAL	49000
VERSAILLES	PAL	79000
VICTORY BOXING 2	PAL	95000
VIVA SOCCER	PAL	95000
VMX RACING	PAL	89000
VR BASEBALL 99	PAL	95000
VS	PAL	79000
WARCRAFT 2	PAL	79000
WARGAMES	PAL	95000
WAYNE GRETZY HOCKEY 98	PAL	79000
WCW NITRO	PAL	89000
WILD 9	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	89000
WING OVER 2	PAL	95000
WIPEOUT 2097	PAL	49000
WORLD CUP 98	PAL	89000
X MEN CHILDREN THE ATOM	PAL	89000
X MEN VS STREET FIGHT.	PAL	95000
XEVIOUS 3D	PAL	79000



DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN
NINTENDO 64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351



TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Spaccacodici

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

super codice del mese

Ogni mese escono una serie di codici in grado di cambiare completamente la giocabilità di un titolo. C'è di solito almeno un codice in questa rubrica che apre completamente un gioco o porta il divertimento di un gioco a un altro livello. Ogni mese riserveremo uno spazio speciale a questi codici eccezionali ricompensandoli col premio di Super Codice del Mese. Ecco a grande richiesta tutti i trucchi per il bellissimo Toca Touring.

TOCA

Tutti i Codici

Ecco una serie di codici in grado di allungare e rafforzare la longevità di questa difficilissima simulazione di guida. Oltre alle solite password per sbloccare circuiti e per alcune migliorie grafiche, potrete anche provare l'esperienza di gareggiare con un Go-Kart o con un carro armato. Inserite i codici al posto del nome del pilota. La voce dell'annunciatore vi confermerà ogni password accettata, è possibile anche inserire più codici alla volta. Quando avete finito, inserite il vostro nome come al solito per iniziare la corsa.



◄ Inserite i codici nella schermata di inserimento del nome che incontrate prima dell'inizio della corsa.

Accedere a Tutte le Piste: JHAMMO
Rimettere il Blocco alle Piste: CMLOCK
Ottenere il Campionato Toca con le Piste Rovesciate: PATSCREEM
Disabilitare le Collisioni: CMNOHITS
Ammirare la Modalità Cielo: CMSTARS
Fondale Stile Cartone Animato: CMTOON
Inquadratura dall'Elicottero: CMCOPTER
Carroarmato: TANK
Modalità Go-Kart: CMCHUN
Bassa Gravità: CMLOGRAV
Pioggia che Cade al Contrario: CMRAINUP
Modalità Veloce: XBOOSTME
Modalità Micro Machines: CMMICRO
Nebbia Multi Colore: CMDISCO
Maggiore Aderenza in Curva: FLEXMOBILE
Mani Più Grandi: CMHANDY



▲ Lo sfondo in stile cartone animato dà un aspetto del tutto nuovo a questo gioco che normalmente è molto realistico.



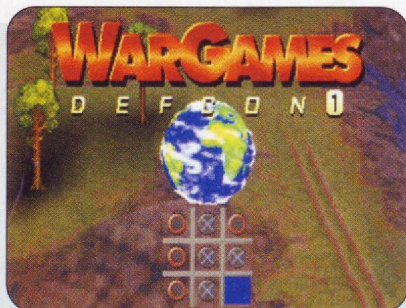
▲ Col pulsante per il clacson potrete sparare proiettili e spazzare via le vetture avversarie.



▲ La modalità Go-Kart è molto divertente e rende le cose decisamente più semplici.



▲ Questa vista dall'alto (stile Micro Machines) è piuttosto difficile da usare. E' comunque divertente da provare.



▲ Inserite il codice su questa mini-griglia e potrete giocare a qualsiasi livello di *WarGames*.

Wargames

Password per i Livelli

Siete bloccati in un particolare livello di questo gioco? Niente paura, con queste password potrete passare direttamente alla missione che preferite. Scegliete Opzioni (Options) dal Menu Principale e poi andate allo schermo per la Selezione della Missione. Passate in rassegna i vari livelli di gioco finché trovare quello a cui volete giocare. Premete X per entrare nella griglia delle Password e inserite il relativo codice.

Livello 2, Repubblica Ceca: OXO OXX OXO
Livello 3, Urali, Russia: XXO XXX XOO
Livello 4, Cairo, Egitto: O□X OO△ OX□
Livello 5, Cambogia: △XO OXX □△O
Livello 6, Alpi Svizzere: □OO □OX XOX
Livello 7, Libia: □XX XO□ OX□
Livello 8, Isole della Manica: OOX □□△ □□O
Livello 9, Grenadine: □□O △O△ X△△
Livello 10, Bayou, Louisiana: X△O □OO OX□
Livello 11, Cina, Vicino Pechino: O□△ X□△ △△□
Livello 12, Arabia Saudita: △□O X△O OX□
Livello 13, Circolo Polare Artico: □□△ □△□ △X△
Livello 14, New York: XXO △X△ □X□
Livello 15, Deserto di Omaha: O□O X□X △OX

Missioni W.O.P.R.

Livello 2, Florida: OXO OXO XXO
Livello 3, Iran: □△X △XO □XX△
Livello 4, New England: X△O XXO OO△
Livello 5, Russia: OO□ □OX △XX
Livello 6, Bruxelles: XOX △△□ OX△
Livello 7, Sud Africa: △△X X□□ XXO
Livello 8, Hong Kong: □XO △XX □OO△
Livello 9, Messico: □O△ △XO XXO
Livello 10, Stretto di Bering: XO□ △OX □X△
Livello 11, Cremlino: □OX △□△ □OO
Livello 12, Polinesia: □O△ X□O OXO
Livello 13, Congo: XO□ □□X OXO
Livello 14, Washington D.C.: O△O O△□ X△□
Livello 15, Tokyo: △□△ OX□ OO□

Jersey Devil

Vite Extra Illimitate

Non sappiamo se questo è un trucco vero e proprio o solo un errore di programmazione. Comunque la cosa importante è che vi permetterà di incrementare moltissimo le vostre vite extra (vi ci vorrà comunque un po' di tempo). Andate alla fontana che trovate all'inizio del gioco. Sopra lo spruzzo d'acqua potrete prendere una vita extra. Mettete in pausa e controllate il vostro status. Tornate al gioco e in cima alla fontana troverete un'altra vita. Ripetete questo più volte finché non sarete soddisfatti.


Ripetete il trucco della fontana più volte finché non avrete una sufficiente quantità di vite per affrontare l'avventura che vi aspetta.

Reboot

Tutti i Codici

Qualche tempo fa vi avevamo dato il codice per giocare nei panni di Enzo. Eccovi ora un'altra serie di trucchi per questo gioco. Inseriteli nel Menu Principale e iniziate una partita per verificarne il funzionamento. Potrete inserire un solo codice per volta.

Modalità Volo: ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, ↑, ←, →
Munizioni al Massimo: ↑, L1, ↓, ↑, ←, R1, L2, ↓, ←, →
Scudo Infinito: ↓, R1, ←, →, ↓, L2, R2, ←, →, ↑
Energia al Massimo: →, L1, ↑, →, ↓, L1, R1, ↑, ↓, ←
Giocare come Dot: ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓
Giocare come Enzo: ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →



▲ Il codice di volo trasforma il tasto di salto in un pulsante che vi permette di decollare. Potete continuare a sollevarvi premendo il tasto fino a quando il terreno non scompare completamente.

WWF Warzone

I Veri Codici!

Grazie a Francesca R. Avesani, redattrice di PSM Online, possiamo fornirvi i codici esatti di *WWF Warzone*. Ci sono in giro un sacco di falsi e probabilmente vi sarà già capitato di provarne alcuni. Per rimediare, Francesca ha contattato direttamente l'Acclaim per scoprire quelli veri.

Menu dei Trucchi (Seminterrato)
Premete L1 quando l'ascensore sale, poi premete R1 per scendere al Seminterrato. Qui troverete le varie opzioni di codici che avrete sbloccato.



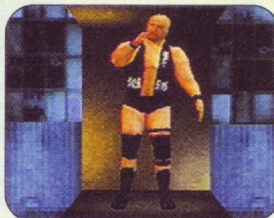
▲ Questo è il messaggio che leggerete se scendete nel seminterrato senza aver prima guadagnato qualche opzione.

Modalità Fagioli
Per poter accedere alla dolcissima modalità Fagioli, dovrete vincere il titolo mondiale con Mosh al livello di difficoltà medio.

Personaggi Bonus: l'Allenatore e Sue, la Ragazza Anello (Non Lottatori)
Per poter giocare nei panni dell'Allenatore, basta entrare in modalità allenamento. Per utilizzare Sue la Ragazza Anello, dovrete vincere il titolo mondiale con Owen Hart e con Bret Hart a livello di difficoltà medio.

Modalità Ego
Per accedere a questa modalità dovrete giocare a livello di difficoltà medio e vincere il titolo mondiale utilizzando Ahmad Johnson. In questa modalità Ego le vostre teste cresceranno quando causerete dei danni ai vostri avversari.

Cambio Rapido per Stone Cold
Per poter sbloccare i nuovi costumi di Stone Cold, dovrete battete l'IC con Steve Austin. In questo modo avrete a disposizione due nuove tenute.


▶ Ecco Stone Cold che sfoggia il suo nuovo costume... carino. Somiglia moltissimo al nostro Mister X!

Selezionate Stone Cold usando tasti R-L e potrete provare i nuovi costumi.
R1: Tenuta Extra 1 (Jeans e Veste 3:16)
R2: Tenuta Extra 2 (Jeans e Camicia 3:16)
L1: Tenuta Regolare (Tuta Nera)
L2: Tenuta Alternativa (Tuta e Veste 3:16)

Costumi Alternativi
Per usare i costumi alternativi dei lottatori basta tenere premuto L2 quando li selezionate.

Wrestler Femmina
Per poter creare una lottatrice femmina, completate la modalità Challenge (a difficoltà media o alta) con Triple H o Shawn Michaels.

Costumi Segreti di Goldust
Assicuratevi che il vostro livello di difficoltà sia medio o alto. Scegliete Goldust e vincete il titolo WWF nella modalità Challenge. In questo modo dovreste sbloccare i costumi chiamati Marilyn Dust e Dusty Dust.

Disabilitare Tutte le Barre D'Energia
Se volete far sparire le barre d'energia dallo schermo dovrete finire il gioco in Modalità Challenge usando Undertaker.

Testoni
Finite la Modalità Challenge usando British Bulldog o Rocky e potrete attivare l'immancabile Modalità Teste giganti.

Giocare con Dude Love e Cactus Jack
Vincete la Modalità Challenge a difficoltà media o difficile utilizzando Mankind e potrete sbloccare questi due nuovi personaggi bonus.

filo diretto

Siete grandi! Siete i migliori lettori che una rivista di videogame può avere. Non solo partecipate attivamente mandandoci lettere piene di suggerimenti e consigli, ma ci inviate anche una quantità siderale di trucchi e codici vari!
Ecco qua una colonna di codici fatta da Voi per Voi!

Cavazzuti Stefano detto Sagacuci dichiara tutto il suo amore alla bella Rossana. Inoltre coglie l'occasione per mandarci due utili trucchi.

Rascal
Selezionare livello: Inserire la password HOUSE nell'apposito schermo. All'interno del gioco premete R1 per cambiare livello e R2 per cambiare stanza.
Warcraft 2
Ecco alcune password utili per riuscire a finire questo gioco di strategia in tempo reale.
Invincibilità: TSGDDYTD
Tutti gli Incantesimi: VRYLTTL
Upgrade: DCKMT
Tutta la Mappa: NSCRN
Soldi: GLTTRNG
Costruzione Veloce: MKTS

Torna in queste pagine il mitico **Luca Parisi** di Roma. Questa volta il nostro amico ci manda i codici dei trucchi per sbloccare i nuovi personaggi di *Super Puzzle Fighter II*.

Super Puzzle Fighter II
Ecco come fare a sbloccare i nuovi personaggi di questo divertentissimo gioco.
Akuma
Posizionate il cursore su Morrigan dopo essere entrati nello schermo per la selezione dei personaggi. Poi tenete premuto SELECT e premete ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ○.
Devilot
Posizionate il cursore su Morrigan dopo essere entrati nello schermo per la selezione dei personaggi. Poi tenete premuto SELECT e premete ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓ e quando il timer raggiunge i 10 secondi premete cerchietto.
Dan
Posizionate il cursore su Morrigan. Poi tenete premuto SELECT e premete ←, ←, ←,↓, ↓, ↓, ○.
Lei-Lei
Posizionate il cursore su Morrigan e poi premete →, ○ mentre tenete premuto SELECT
Amanda
Posizionate il cursore su Morrigan e, mentre tenete premuto SELECT, spostatevi a destra di due esagoni e premete ○.

Leo Zanellato di Vicenza ci manda un "trucco" per *GT*. Lui lo ha testato nella versione giapponese. Ora tocca a voi vedere se funziona anche col gioco europeo.

Gran Turismo
Provate questo trucco durante i replay. Tenete premuti L1+L2+R1+R2 e poi premete ↑ o ↓. In questo modo la visuale passa dalla vostra auto a quella di un altro pilota.

Motorhead

Tutti i Codici

Questo velocissimo gioco di corse è pieno di codici e noi abbiamo pensato di fornirveli tutti. Inseriteli nell'apposita schermata dei codici che si raggiunge dal Menu Opzioni. Per ogni trucco inserito correttamente riceverete un messaggio di conferma. Potrete inserire più codici contemporaneamente ottenendo così dei risultati veramente folli. Inoltre, compiendo determinate azioni durante le gare, potrete accedere a delle "Uova di Pasqua" nascoste. Ricordatevi che se abilitate i trucchi, i punteggi più alti non verranno registrati... questa è la terribile punizione per chi tenta d'imbrogliare!!!

▲ Era abbastanza logico che esistessero dei codici per questo gioco visto che esiste un'apposita schermata per l'inserimento delle Password.

Moto Confuso (un vero trip): softhead
Modalità Micro Machines: supercar
Macchine e Percorsi della Divisione 2: cowrules
Macchine e Percorsi delle Divisioni 1 e 2: fragtime
Nolby Hills + Macchine e Piste delle Divisioni 1 e 2: turbomos
Pista Finale, Ultima Macchina e Tutte le Altre Macchine e Piste: lastcode
Demo Alternativa: insanity
Disabilita i Trucchi: nocheats

Titoli Diversi

Questo codice non è molto utile, ma è comunque un codice. Per vedere i titoli che appaiono durante la sequenza di demo, andate alla schermata dei Titoli e tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○.

Messaggio di Titoli Bonus

Ecco un altro codice inutile che vi permette di vedere un messaggio nascosto dal programmatore... non siamo riusciti a capire esattamente a cosa serve. Provate a scoprirlo voi.

Altri Segreti

Nel gioco ci sono nascoste anche molte sorprese chiamate "Uova di Pasqua". Per scoprirle dovrete eseguire delle azioni specifiche durante le gare. In alcuni casi accederete direttamente a questi bonus, in altri sarete costretti a interrompere la corsa a cui state giocando e aprirne una nuova. Tutte le piste, eccetto Okkunspeedway, celano un Uovo di Pasqua. Quando attiverete uno di questi segreti vedrete scorrere un messaggio sullo schermo.

L'Uovo di Pasqua di GoldBridge: Fumo Colorato

Se volete fare delle sgommate di fumo colorato andate alla stazione di rifornimento e fate tre giri a massima velocità a marcia indietro intorno alle pompe di benzina.


▲ Guidare a marcia indietro attorno alle pompe è un po' difficile visto che non potrete vedere dove state andando.

L'Uovo di Pasqua di Red Rock: Macchina Turbo

Pensate che questo gioco sia già abbastanza veloce? Bene, allora provate ad attivare questo pazzo Uovo di Pasqua che darà alla vostra macchina una velocità incredibile. Quando la gara ha inizio, giratevi su voi stessi e guidate contromano. Arriverete a un lungo rettilineo che finisce in un vicolo cieco. Schiantatevi contro il muro e poi guidate a marcia indietro a massima velocità, tutto questo entro 30 secondi dalla partenza. In questo modo attiverete la modalità turbo.


▲ Basta sbattere contro il muro di questo vicolo cieco entro 30 secondi dalla partenza.

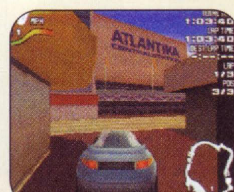
L'Uovo di Pasqua di Neocity: Squadra di Sviluppo

Se volete vedere una foto dei tizi che hanno realizzato il gioco, guidate lungo la collina e schiantatevi sul muro della casa a sinistra che incontrate prima del cinema e della discoteca.


▲ La lunga collina è sul lato opposto della pista rispetto alla linea di partenza.

L'Uovo di Pasqua di Atlantika: Macchine Rimbalzanti

Questo segreto è difficile da sbloccare al primo colpo, ma se seguite le istruzioni basteranno un paio di tentativi. Per prima cosa dovrete guidare fino alla Stazione Centrale di Atlantika. Dall'altra parte della strada dovreste vedere un piccolo vicolo tra due edifici. Partite da quel punto e correte a massima velocità verso l'angolo sinistro sul lato destro della Stazione Centrale di Atlantika. Per attivare quest'Uovo di Pasqua, dovrete prima sbloccarlo e poi far ripartire il gioco.


▲ Partite da questo punto e poi guidate a tutta velocità verso il lato destro dell'edificio oltre la strada.

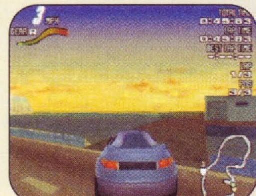
L'Uovo di Pasqua di Ruhrstadt: Macchine come Jeep

Grazie a questo trucco potrete gareggiare con macchine dotate di gomme larghe. Oltre al lato estetico, questa opzione influisce anche sulla maneggevolezza del veicolo. Prima cosa trovate il Club Black Lotus e parcheggiate la vostra macchina di fronte all'ingresso principale. Aspettate 15 secondi finché non apparirà un messaggio che vi comunica il successo dell'operazione. Iniziate una nuova corsa per godervi i cambiamenti.


▲ Parcheggiate davanti alle porte del club Black Lotus e aspettate che appaia sullo schermo il messaggio che conferma l'attivazione del codice.

L'Uovo di Pasqua di Olympos: Nuova Inquadratura

Grazie a questo Uovo di Pasqua potrete attivare una terza inquadratura oltre alle due normali (quella in prima persona e quella dietro la macchina). Sfortunatamente questa nuova visuale si rivela completamente inutile. Per poterla attivare dovrete guidare la vostra vettura sui piccoli moli che trovate sulla destra. Rimanete fermi per almeno 10 secondi e otterrete un messaggio che vi conferma che il trucco è stato attivato.


▲ Salite sul molo attraverso la stretta apertura nel muro e aspettate pazientemente che appaia il messaggio.

L'Uovo di Pasqua delle Colline Nolby: Gravità Lunare

Un altro trucco è quello di abbassare la gravità per eseguire dei salti estremamente spettacolari. All'inizio della corsa, girate a destra e dirigetevi verso il garage col marchio Digital Illusions impresso sulla porta. La parte più difficile è arrivare con abbastanza velocità (75 Km/h). Per riuscirci dovrete anche effettuare un salto.


▲ Per colpire la porta più a sinistra dovrete eseguire un piccolo salto.

Nightmare Creatures

Schermo Confuso

Ecco il codice perfetto per tutti gli amanti di esperienze psichedeliche. Anche se a livello di giocabilità non cambia molto, vale comunque la pena di provare questo gustoso trucco. Prima di digitare il codice, dovete abilitare il Cheat Mode. Andate nella schermata delle password e digitate ←, ↑, X, □, ↓, △, □, ↓. Ora siete pronti per inserire il trucco. Rimanete nella stessa schermata e premete L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, SELECT. Iniziate una partita e divertitevi!

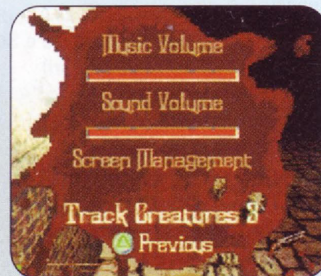


▲ Una volta aperto il Cheat Menu potrete modificare molte opzioni di gioco, giocare nei panni di un mostro e scegliere il livello di partenza.


► Ecco come Noah vede il mondo il lunedì mattina.

Cambiare la Musica

Questo codice vi permette di divertirvi a scambiare la musica dei vari livelli. Attivate prima il Cheat Mode (come spiegato nel trucco per lo schermo confuso) e poi premete L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, SELECT. Ora iniziate una partita e mettete il gioco in pausa. Andate nella schermata delle Opzioni e troverete una nuova voce che vi permette di cambiare il brano di sottofondo. Selezionatela e premete ←, o →. Per cambiare musica.



► Evidenziate la voce "Current Track" che troverete nel menu delle Opzioni. Premete ← o → per cambiare la musica.

Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft

Grazie alla misteriosa telefonata del mitico Pino da Perugia, siamo in grado di pubblicare i primi codici per la terza avventura di Lara. Non è importante la velocità, ma cercate di non sbagliare pulsanti. Nel caso commettiate un errore ricominciate da capo.



▲ Inserite il codice delle armi e potrete usare uno qualsiasi di questi devastanti strumenti di morte.

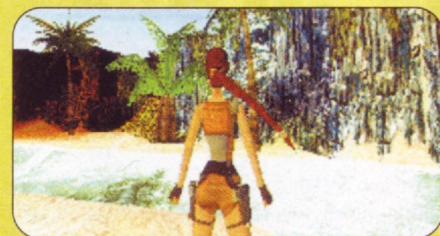
Tutte le Armi e i Cristalli di Salvataggio:
Iniziate una partita e, senza mettere in pausa, premete L2, R2, R2, L2, L2 , L2 , L2 , R2, L2, R2, R2 , L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Se avete inserito il codice correttamente sentirete Lara urlare. Ora premete SELECT e scegliete la vostra arma!

Saltare livello:
Durante una partita premete L2, R2, L2, L2 , R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2 senza mettere in pausa. Sentirete Lara dire "No" e passerete automaticamente al livello successivo.

Tutti i Segreti:
Premete L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 , L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2 mentre state giocando. Se sentirete Lara dire "No", allora il codice è stato inserito correttamente. In questo modo potrete accedere anche al livello segreto.

Prendere la Chiave per il Percorso in Moto:
Questo trucco deve essere digitato quando ci si trova nella Casa di Lara. Premete R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 durante il gioco. Usate poi la chiave che trovate nell'inventario sul cancello che trovate in giardino (nella zona dove una volta si trovava il labirinto).

Energia Vitale al Massimo:
Se l'energia vitale di Lara si abbassa pericolosamente, premete R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2 mentre state giocando e senza mettere in pausa.



▲ Inserite il codice per saltare livello e in pochi minuti avrete già completato il gioco. Questo non è molto corretto...

Command And Conquer: Red Alert Retaliation

Invulnerabilità e Altro
Premete △ mentre state giocando. In questo modo accederete alla barra comandi laterale. Ora spostate il cursore sui simboli indicati dal codice e premete ○ o il pulsante destro del mouse per confermare l'immissione di ciascuno. Se avrete fatto tutto nel modo giusto, vedrete il trucco apparire nel box più in basso della colonna di sinistra.

Codice	Effetto
□, X, ○, X, △, △	Invulnerabilità
X, X, X, ○, △, □	Parabomb
□, ○, △, X, ○, ○	Chronoshift
○, ○, △, X, X, □	Vittoria Istantanea
□, X, □, X, □, X	L'Ore si trasforma in esseri umani
△, △, X, ○, △, □	Visione totale della mappa

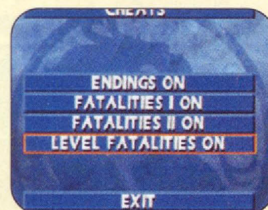


◄ Dovrete essere veloci a inserire il codice o non riuscirete a farlo funzionare.

Mortal Kombat 4

Il Menu Nascosto
Questo menu nascosto vi permette di attivare tutti i finali e di eseguire automaticamente le fatality. Questo è il codice che cercavate, inoltre non è nemmeno difficile da attivare!

► Avendo a disposizione il menu dei trucchi, potete finalmente vedere tutte le fatality con semplicità!



Per prima cosa iniziate una partita a due giocatori. Alla schermata del Kodice di Kombattimento, il primo giocatore deve inserire 302, mentre il secondo 213. Dopo che la sfida è iniziata, interrompete il gioco e andate nella schermata delle Opzioni. Evidenziate la scritta Versus Screen Enabled e premete Run + Block (corsa + parata) per almeno 10 secondi finché non sentite una risata. Ora apparirà magicamente il nuovo menu dei trucchi. Voilà!



◄ Nella schermata Versus, il primo giocatore deve inserire 302, mentre il secondo 213. Se siete dei razzi potrete riuscirci anche da soli.

Metal Slug

Gioco Bonus
Dopo aver finito il gioco apparirà una nuova opzione chiamata ANOTHER STORY. Cliccateci per potervi cimentare con tre giochi bonus.

Menu dei Trucchi
Quando siete nello schermo delle opzioni premete X, ○, □, △, △, X, ○, □. In questo modo potrete accedere al menu dei trucchi che vi permetterà di rendere il gioco ancora più semplice.

► Questo trucco ci è stato espressamente richiesto da Enrico Pescantini di Travagliano (BS).



Duke Nukem: Time To Kill

Capoccioni e Microcefali
Ormai la moda della teste giganti dilaga anche nei giochi d'azione 3-D. Ora potrete far crescere o rimpicciolire la testa del caro, vecchio Duke. Se durante il gioco vi stancate della vostra mostruosa mutazione, potrete immettere lo stesso codice per tornare normali. Mettete in pausa e digitate queste sequenze di tasti.

Testa Gigante di Duke : R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ↑
Testa Minuscola di Duke : R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ↓
Testa Gigante per i Nemici : R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ←
Testa Minuscola per i Nemici: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, →

Codici Vari
Ecco una serie di codici in grado risolvere molti dei vostri problemi a *Duke Nukem: Time to Kill.* Mettete sempre il gioco in pausa e digitate queste sequenze di tasti:
Munizioni Infinite: ←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, SELECT
Tutte le Armi: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←
Inventario Pieno: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Tutte le Chiavi: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Invisibilità: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Danno Raddoppiato: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Invincibilità: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT
Super Arma: →, →, ←, →, →, ←, →, →, ←, SELECT



◄ Se inserite questi codici troppo velocemente c'è il rischio che non funzionino. Premete i tasti lentamente, mantenendo un certo ritmo.

Spaccacodici MADE IN JAPAN

Attenzione, questi trucchi sono verificati solo sulla versione giapponese dei giochi. Quindi non arrabbiatevi se non vi funzionano con la versione PAL o USA.



MACROSS DIGITAL MISSION VFX

Vedere i VF sotto varie angolazioni

Quando avrete sbloccato tutti i VF, andate nello schermo che serve per salvare o caricare una partita.
Andate col cursore sopra il box dove non c'è scritto nulla e premete ○. Vi verrà data la lista dei caccia VF. Sceglietene uno e usate L1 ed L2 per avvicinare e allontanare il vostro punto di vista. Se volete trasformarvi in Gerwalk premete SELECT e □, per passare alla modalità Battletroid premete SELECT e △.
Per vedere gli attacchi speciali dovrete sempre tenere premuto SELECT e poi premere R1 più uno dei vari pulsanti.
Ricordatevi di salvare prima di entrare in questo schermo perché non è possibile uscire da questa modalità.



◄ **Sappiamo che tutti voi state aspettando il seguito di questo titolo. Nel frattempo eccovi questo piccolo trucco che vi permette di vedere nel dettaglio i caccia VF presenti nel gioco.**

WINNING ELEVEN 3

Attivare il Supremo Team

Per poter giocare con una squadra invincibile premete ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○ nel menu principale.



► **Se vi servono nuovi stimoli per giocare a *Winning Eleven 3*, provate a sbloccare e a battere il Team Supremo... roba da veri campioni!!!**

GUILTY GEAR

Sbloccare i Nemici Finali

Ecco finalmente i codici per questo splendido picchiaduro 2-D.
Volete giocare con Testament, Justice e Baiken senza dover prima finire il gioco in modalità Arcade? Tenete premuti ↓, □, L1, e R2 sul joypad 1 e poi accendete la PlayStation. Non lasciate i pulsanti finché non vedrete lo schermo dei titoli di *Guilty Gear*. Troverete anche i tre nuovi personaggi nello schermo per la selezione del lottatore.



◄ **Inserendo correttamente il codice potrete usare immediatamente uno dei tre nemici finali.**



► **E' veramente incredibile la qualità grafica e la giocabilità di questo titolo! Se amate i picchiaduro 2-D dovreste dargli almeno un'occhiata.**

ARKANOID RETURNS

Selezione del Livello

I malati di nostalgia avranno sicuramente acquistato questo gioco. Dopo tanti anni, *Arkanoids* si rivela comunque un'esperienza piuttosto divertente. Se però siete rimasti bloccati in un livello e avete deciso d'imbrogliare, l'unica cosa che dovrete fare è evidenziare la scritta "Continue" e premere X + ○. Il questo modo potrete scegliere in livello con cui giocare.



DOKI DOKI PRETTY LEAGUE

Personaggio Nascosto

Entrate nella modalità "International Team Tournament" e caricate i dati precedentemente salvati sulla memory card. Quando appare lo schermo di caricamento dati, tenete premuti L1 e R1. In questo modo sbloccherete il personaggio segreto.

► **Quanti di voi hanno mai sentito parlare di questo gioco?**





◄ **Anche se le premesse grafiche non sono male, *Doki Doki Pretty League* non convince pienamente in fatto di giocabilità.**

ZERIAMZONE

Versus Mode

Sentivate la mancanza del Versus Mode, vero?!? Bene ecco un simpatico codice che vi permettere di sbloccare questa nuova modalità. Ruotate il D-Pad di 360° e poi premete X, □, ○, △. Un suono vi confermerà l'esatto inserimento del codice. Da questo momento sarà disponibile il Versus Mode.



▲ **Questo titolo ha una quantità sconfinata di personaggi segreti. Dovrete impegnarvi moltissimo per riuscire a sbloccarli tutti.**

TOBAL 2

Se siete uno dei fortunati possessori di questo splendido gioco, vi farà sicuramente piacere avere un po' di codici e qualche dritta per poterli sfruttare al meglio. Eccovi svelati alcuni segreti di questo ormai mitico picchiaduro della Square.

Usare i Costumi Alternativi
Quando selezionate un personaggio, premete ↑ + △

Personaggi Giganti o Minuscoli
Premete L2 + R2 + △ quando selezionate il vostro personaggio preferito. Durante il combattimento potrete premere L1 + L2 per rimpicciolirvi o R1 + R2 per diventare più grandi! Questo codice non funzione nel Quest Mode.

Ballare Alla Fine di un Match
Dopo aver sconfitto definitivamente un nemico, premete ↗-↑-→ + L2 prima che appaia lo schermo con la scritta YOU WIN. Se farete tutto correttamente, il vostro personaggio comincerà a ballare e voi potrete usate i D-pad e i pulsanti R ed L per variare il vostro punto di vista.

Come Catturare i Mostri
Ogni mostro che si trova nei sotterranei può essere catturato. Per riuscirci dovrete portare l'energia del nemico al 10% e poi dovrete finirlo tirandogli una pietra viola. In questo modo sarà possibile utilizzare il mostro come combattente nel VS Mode.



▶ **Owl Bear è un essere informe che rappresenta l'incrocio tra un gufo e un orso. Molto potente ma decisamente brutto a vedersi.**

Come Usare i Mostri
Nello schermo di selezione dei personaggi ci sono quattro facce di mostro colorate.
Ecco a cosa servono:
Faccia di Mostro Rossa: Presenta una lista di tutti i mostri che avrete combattuto nel Quest Mode o con l'opzione della Faccia di Mostro Verde. I mostri che potete usare sono illuminati e sono marcati dalla lettera C. La lettera F indica invece che quel mostro non può essere utilizzato nei combattimenti. Questa opzione diventa disponibile solo dopo che avrete incontrato il primo mostro nel Quest Mode.
Faccia di Mostro Blu: Serve per caricare o salvare i personaggi del Quest Mode. Questa opzione è disponibile dall'inizio del gioco.
Faccia di Mostro Verde: Usa i replay salvati dal giocatore per poter generare alcuni tipi di mostri. Questi mostri non sono selezionabili e vengono generati dalle informazioni ricevute dai giochi salvati. Questa opzione diventa disponibile solo dopo che avrete usato un mostro nel VS Mode.



◀ **Avreste mai pensato di assistere a un combattimento tra due Totem?!? *Tobal 2* è anche questo!**

Faccia di Mostro Grigia: Serve per caricare dei mostri da un'altra memory card. La prima volta che userete questa opzione potrete sbloccare Super Trix. La Faccia di Mostro Grigia appare solo dopo che avrete usato un mostro nel VS Mode.

Personaggi Nascosti
Mufu – Finite il gioco a difficoltà easy
Nork - Finite il gioco a difficoltà normal
Udan - Finite il gioco a difficoltà hard
Trix (Il Robot di Toriyama) - Finite il gioco a difficoltà easy usando un mostro
D Purple - Finite il gioco a difficoltà normal usando un mostro
Red Zeppel - Finite il gioco a difficoltà hard usando un mostro
Black Attacker – Portate a termine il gioco a difficoltà easy senza usare i "Continues"
Mono Eye – Finite il gioco a difficoltà normal senza usare i "Continues"
Dark Elf – Completate il gioco a difficoltà Hard senza usare i "Continues"
Super Trix – Entrate nel VS Mode e caricate la lista dei mostri disponibili da un'altra memory card
Tri Horn – Diventa disponibile dopo che avrete salvato un certo numero di replay
Spike Sheild - Diventa disponibile dopo che avrete visto un certo numero di replay
Chocobo – Finite il primo sotterraneo
Mark - Finite il secondo sotterraneo (Egyptian Ruins)
Dog - Finite il terzo sotterraneo (Desert Spaceship)
Mark2 - Finite il sesto sotterraneo (the Castle)
1° Totem – Dovrete vedere tutti e 10 i filmati finali giocando a difficoltà easy
2° Totem - Dovrete vedere tutti e 10 i filmati finali giocando a difficoltà normal
3° Totem - Dovrete vedere tutti e 10 i filmati finali giocando a difficoltà hard


▲ **E' un vero peccato che questo gioco non sia mai stato importato ufficialmente anche in Occidente!**

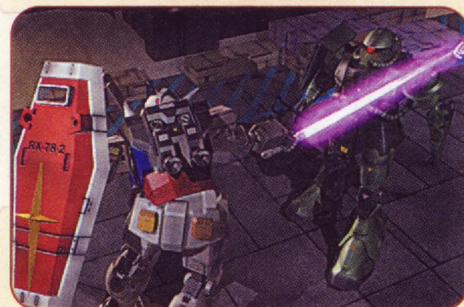
GU-SUN OYOYO
Modalità Hentai mode
Cosa?!? Non sapete cosa vuole dire modalità Hentai… Diciamo che serve per rendere il gioco un po' più pepato! Provatelo e poi fateci sapere se vi è piaciuto.
Nello schermo dei titoli dovete tenere premuti ○ e X e poi premere START per entrare nella modalità Hentai.



GUNDAM 0079: THE WAR FOR EARTH
Selezione del Livello
Sicuramente tutti i fan del mitico Mobile Suite bianco non si saranno fatti sfuggire anche questo titolo non molto esaltante. Per coloro che hanno dei problemi a finire il gioco, ecco le password che risolveranno tutti i problemi.

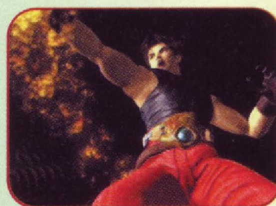

▲ **Anche se il gioco ha una grafica grandiosa, i fan di *Gundam* rimarranno delusi ancora una volta!**

Scena 1: △, △, △, △, □, X, △, X
Scena 2: □, □, △, △, □, X, △, X
Scena 3: ○, ○, △, △, □, ○, □, △
Scena 4: X, X, △, △, □, ○, □, △
Scena 5: ○, □, △, △, □, ○, □, △
Playback: X, ○, △, △, □, ○, □, △



▲ ***The War For Earth* è un gioco veramente raro. Se siete tra i pochi possessori di questo titolo, gradirete sicuramente questi codici.**

DESTREGA
Costumi Alternativi
Avete voglia di qualcosa di nuovo in questo strano picchiaduro della Koei? Ecco come selezionare un costume alternativo per ogni personaggio. Per prima cosa completate "1P Battle" a qualsiasi difficoltà usando il vostro personaggio preferito, poi iniziate un'altra partita e selezionate il vostro lottatore premendo START. I più esperti tra voi riconosceranno sicuramente la grande somiglianza tra i nuovi costumi di *Destrega* e quelli usati dai personaggi di *SanGoku MuSou!*


◀ **E' giunto il momento di far cambiare abito anche ai maghi guerrieri di questo strano picchiaduro!**


▶ **Fortunatamente il prossimo mese questo gioco sarà disponibile anche in versione occidentale.**

game shark codes



Per poter utilizzare questi codici, dovrete avere una scheda Game Shark o qualcosa di simile (tipo la Power Replay). Questa speciale periferica si connette alla porta che si trova sul retro della PlayStation e vi permette di utilizzare trucchi altrimenti inaccessibili! Senza questo strumento del perfetto "imbroglione" questi codici non vi serviranno a nulla, quindi non provate a inserirli in nessun menu di gioco. Chi invece possiede la scheda sa esattamente come utilizzarli.

BATMAN AND ROBIN (USA)

Extra Health	8009df640000
	8009df680000
	8009df6c0000
	800d07180064
Infinite Power	800cf50c0168

N2O (USA)

Infinite Lives P1	8011b3540103
Infinite Lives P2	8011b36c0103

NBA SHOOT OUT '98 (USA)

Infinite Creation Points	8015bbbc0000
	8001057a0064

NCAA FOOTBALL '99 (USA)

Away Team Score 0	80084f340000
Away Team Score 99	80084f340063
Home Team Score 0	80082d040000

VR BASEBALL '99 (USA)

Away Team Scores 0	8007990c0000
Away Team Scores 50	8007990c0032
Home Team Scores 0	800799080000
Home Team Scores 50	800799080032

WARGAMES (USA)

Infinite Time	800a97802f00
Infinite Ammo	800efaec0064
	800efb9c0064
	800efc4c0064
	800efa3c0064
Infinite Armor	800ef9d41400
	800efb341400
	800efbe41400
	800efa841400
All Levels (NORAD)	800aa8140101
	800aa8160101
	800aa8180101
	800aa81a0101
	800aa81c0101
	800aa81e0101
	800aa8200101
All Levels (WOPR)	800aa8440101
	800aa8460101
	800aa8480101
	800aa84a0101
	800aa84c0101
	800aa84e0101
	800aa8500101

WWF WARZONE (USA)

P1 Invulnerable	800d69340000
800d69880000	
800d69ba0000	
800d6c7400f0	
P2 Invulnerable	800f69580000
800f69ac0000	
800f69de0000	
800f6c980000	
Extra Characters	8007a0f03fff
	8007a0f21000
	8007a0f43fff
	8007a0f62000

BATMAN & ROBIN (PAL)

Codici per Entrambi i Personaggi

Batterie Infinite	300D2911 00FF
Soldi Infiniti	300D2912 00FF
Gemme Piccole Infinite	300D291B 00FF
Gemme Grandi Infinite	300D291C 00FF

Codici per Batman

Energia Infinita	800CF506 0064
	8009AB78 0000
	8009AB7A 0000
Energia Infinita per la Batmobile	801E312E 00FA
	800D0710 00FA
Forza al Massimo	300CF4FF 0096
Velocità al Massimo	300CF500 0096
Agilità al Massimo	300CF501 0096
Resistenza Infinita	300CF4FC 0096
Armi Infinite	50000A02 0000
	800CF518 6363

Codici per Robin

Energia Infinita	800CF5C6 0064
	8009AB78 0000
	8009AB7A 0000
Energia Infinita per la RedBird	801E312E 00FA
	800D0710 00FA
Forza al Massimo	300CF45BE 0096
Velocità al Massimo	300CF5C0 0096
Agilità al Massimo	300CF5C1 0096
Resistenza Infinita	300CF5BC 0096
Armi Infinite	50000A02 0000
	800CF5D8 6363

Codici per Batgirl

Energia Infinita	800CF566 0064
	8009AB78 0000
	8009AB7A 0000
Energia Infinita per la Batcycle	801E312E 00FA
	800D0710 00FA
Forza al Massimo	300CF55F 0096
Velocità al Massimo	300CF560 0096
Agilità al Massimo	300CF561 0096
Resistenza Infinita	300CF55C 0096
Armi Infinite	50000A02 0000
	800CF578 6363

BOMBERMAN WORLD (PAL)

Bomberman Indistruttibile	D00CCAE2 0000
	800CCAE2 2000
Vite Infinite	800CCB50 0009
Fermare il Timer	80077B82 003B
Prendere Tutti i Cristalli	D0077BD2 0004
	80077BD0 0004
	D0077BD2 0006
	80077BD0 0006
	D0077BD2 0005
	80077BD0 0005
Bombe al Massimo	800CC804 000A
Fiammata Potenziata	800CCB52 000A

CASPER (PAL)

Energia Infinita	D21FBD84 0020
	801FBD84 01F4
Oro Infinito	8007EB4C 00FF
Chiavi di Ferro Infinite	8007EB44 00FF
Chiavi di Bronzo Infinite	D21FBD84 0020

N2O (PAL)

Vite Infinite	8011B354 0103

MORTAL KOMBAT TRILOGY (PAL)

Energia Infinita Player 1	800322BE 00AA
	800C318E 0000
	800C3FEE 0000
Energia Infinita Player 2	800325E6 00A6
	80032146 00A6

MEN IN BLACK (PAL)

Munizioni Infinite	80085514 0000
Health Packs Infiniti	80059CA0 0000
Medi Kits Infiniti	80059CD4 0000

ROAD RASH 3D (PAL)

Soldi Infiniti	800B7178 FFFF
	800B717A 3B9A
Rallenta il Tempo nel Time Trials	800C1BBC 0747
	800C1F60 7FBC
Energia Infinita per la Moto	8010F0AA 7F7F
Energia Infinita per il Pilota	8010F072 8080

STREET FIGHTER COLLECTION (PAL)

Disco 1

Energia Infinita Player 1	80175248 008F
Energia Infinita Player 2	801755B4 008F

Disco 2

Energia Infinita Player 1	8019766C 0090
Energia Infinita Player 2	80197A68 0090



ASTEROIDS

QUESTA VOLTA NON È UN FILM!

ACTIVISION



COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



Contatto

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un'esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502.

O ancora meglio tramite E-Mail: playpres@uni.net

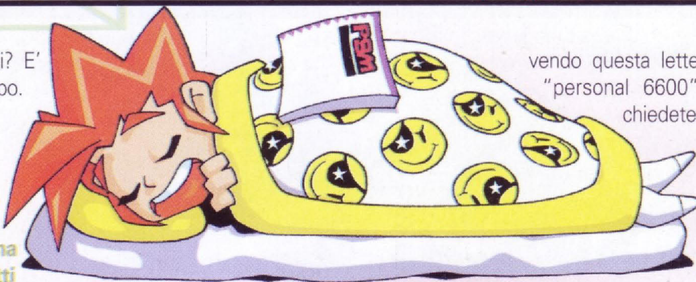
Egregia redazione di PSM,
sono KATIA e ho 24 anni (un po' vecchia è?), ma vi posso assicurare che con i videogiochi ho una certa dimestichezza e modestamente ci so fare!!
Soprattutto in giochi di avventura 3D come *Resident Evil* e *Tomb Raider*. (sto bruciando ben bene ad aspettare *TR3*) fenomenali, stupefacenti, veloci e con giocabilità ottima, secondo me non ci sono giochi migliori. Sono assolutamente soddisfatta, visto che pur avendoli finiti continuo a giocarli e rigiocarli.
Anche la serie *Tekken* è molto bella, un po' di addestramento alle arti marziali ci vuole, con tutti quei cattivoni che ci sono per la strada e poi se a insegnarcela sono maestri come Jim e Hwoarang... (da buon intenditor...).
Per quanto riguarda PSM è l'unica rivista che è davvero, dico davvero più che COMPLETA.
Voi siete forti con tutti noi che vogliamo sapere, sapere e sapere. Grazie continuate così.
Domandine!!!

1. Quando ho letto PSM di settembre mi è venuto un coccolone, uscirà *RE3*!!! Potete farci sapere di più?

2. In *TR2*, ho, fino allo sfinimento, percorso in corsa dal pulsante nascosto nel labirinto, alla casa di Lara, ma non sono riuscita a passare quella misteriosa porta, perché si chiude troppo velocemente. Ormai non dormo più, "cosa c'è dietro quella porta"?
Non sarà mica una fregatura?

3. Mi sapete dire come mai non fanno un programma televisivo dedicato al mondo dei videogiochi? E' tutto, grazie mille in anticipo.

KATIA da MASSA.



CARLO: Fermi tutti, a questa lettera rispondo io poiché viene da una mia conterranea. Infatti anche se ormai vivo a Roma da anni, le mie origini sono massesi. Lo so che non vi frega nulla della mia biografia, ma volevo dirlo lo stesso. Cara Katia, stiamo lavorando per rendere in futuro PSM ancora più completa. Il nostro scopo è quello di riuscire a esaudire tutte le vostre richieste senza dover pubblicare nuove testate (e quindi spillarvi più soldi). Preparatevi a grandi sorprese! Ora passiamo subito alle tue risposte:
1. La Capcom è attualmente a lavoro su *RE3*. Il progetto per ora è Top Secret, ma appena i nostri informatori scopriranno qualcosa ve lo faremo sapere in anteprima.
2. Quella porta conduce al museo privato di Lara. Ci sono accumulati alcuni dei tesori che la bella archeologa ha recuperato nel corso delle sue avventure.
3. Su Odeon Tv ne esiste uno che mi dicono essere piuttosto buffo. Chissà, forse in futuro anche un'emittente nazionale realizzerà qualcosa. Speriamo solo non lo facciano presentare a Mastrota (che iniziò la sua carriera proprio con un programma dedicato ai videogiochi che andava in onda su Italia 7).



Tutti coloro che aspettano *Metal Gear Solid* in versione italiana saranno ricompensati con un doppiaggio fantastico.

Carissima redazione di PSM,
per mesi ho cercato una rivista sulla PSX che fosse divertente, pazza e con molte innovazioni proprio come TGM (The Games Machine), il redattore era Roberto Ferri (parente di Alessandro?), ma tutto quello che trovavo nelle riviste che leggevo erano barbose recensioni, anteprime, ecc..., scritte da altrettanto barbose persone. Stavo per rassegnarmi quando il giornalaio mi diede una nuova rivista, "la solita mattonata di recensioni per PSX?" pensavo, ma fin dalla prima pagina capii che voi eravate diversi, che la vostra rivista era diversa: eravate e siete dei pazzi scatenati, cavolo è la quinta volta che mi leggo la recensione in anteprima di *Metal Gear Solid* nel 7° numero di PSM.
Però ho una critica da farvi: ma la recensione di *Metal Gear Solid* non potevate farne solo una a settembre? No, a luglio la dovevate fare, ma vi rendete conto che ho tappezzato la mia camera delle vostre e altre recensioni del gioco; che ogni notte sogno di giocarci o di essere addirittura Solid Snake!!! Non ce la faccio più, quando uscirà questa maledetta versione italiana di *Metal Gear Solid* (non so bene l'inglese)?
A parte tutto vi voglio chiedere anche:

1. Avete intenzione di fare una bibbia per *Metal Gear Solid?*

2. Vi hanno dovuto buttare fuori dallo stand della Konami per farvi smettere di giocare a *MGS* o vi hanno solo minacciato di morte se non ve ne foste andati subito?

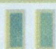
3. Vi siete accorti che sto scrivendo questa lettera con una Stinger "personal 6600" (per informazioni chiedete ai vostri nonni!!!)
Beh il mio tempo libero è finito ora vi devo lasciare, ancora complimenti per la rivista e un MITICI a tutti!
CIAO.

P.S.: non pensate di aver chiuso con me, ci rivedremo bastardi, cioè riscriveremo, sentiremo... oh insomma avete capito.

ALESSANDRO: Hai colto nel segno. Tutta la redazione di PSM è formata da squilibrati sfuggiti da un centro di igiene mentale. Forse i nostri neuroni si sono spatasciati per colpa delle lunghe partite alla PlayStation... chissà, la cosa non ci interessa visto che siamo felici così. Per quel che riguarda *Metal Gear Solid* devi resistere ancora pochi mesi, la versione italiana dovrebbe uscire a febbraio completamente tradotta e doppiata. Sarà un vero spettacolo che lascerà di sasso tutti coloro che hanno già comprato la versione USA o Jap.
1. Per ora stiamo realizzando la soluzione completa, poi quando uscirà il gioco in Italia faremo un pensierino su un'eventuale Bibbia.
2. In realtà ci hanno spento le PlayStation a tradimento! Vigliacchi!
3. Mandaci una foto di te che scrivi col pezzo d'antiquariato e noi la pubblicheremo.
Aspettiamo tue notizie!!!

Ciao,
sono Enrico, ho quattordici anni e sono un grande patito della PlayStation, nonché un grande lettore dei giornali della console più potente al mondo. Ogni mese ne compro due o tre, sempre gli stessi. Qualche giorno fa ho deciso di cambiare genere e mentre stavo rovistando tra i giornali in edicola, mi sono accorto di aver commesso un errore imperdonabile, quello di non aver mai acquistato una vostra guida e quando mi sono accorto che avevate incluso in essa la BIBBIA di *Resident Evil 2*, stavo quasi svenendo, dopo tante ricerche sul gioco horror che mi piace da morire, ero arrivato al mio scopo, sapere tutto e di più sul quel titolo.
Lo stesso giorno l'ho letto e me ne sono innamorato, il migliore o forse l'unico

FORUM



Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione. Cercate, per favore, di essere più brevi possibile.

L'Argomento Del Mese

La Misteriosa PoketStation

La nuova PocketStation (una volta conosciuta col nome di PDA) della Sony ha un minuscolo schermo in bianco e nero. La risoluzione (32x32 punti monocromatici) è tale da poter visualizzare solo immagini estremamente semplici. Sicuramente non può essere utilizzata per dei giochi troppo complessi. Addirittura i titoli per Game Boy sono troppo evoluti per la PocketStation. Ma credeteci, questo oggettino in apparenza inutile ha un enorme potenziale. Potrebbe da sola rivoluzionare il mondo dei videogiochi.

Per prima cosa non fate l'errore di considerarla la risposta della Sony al GameBoy. Infatti si tratta di qualcosa di completamente diverso. La chiave per capire il valore della PocketStation è che è stata progettata per lavorare assieme ai giochi della PlayStation. In effetti vi permette di portare con voi una piccola parte del vostro titolo preferito, per giocarci anche quando siete lontani da casa. E' questa capacità d'interagire con i giochi su CD che dà un grande possibilità di sviluppo. Non male, vero? La PocketStation ha del potenziale, ma a parte quei pochi esempi che la Sony stessa ha presentato all'E3, non ci sono ancora state illustrate nuove idee su come usarla. Qui dovrebbero intervenire i programmatori creando nuove applicazioni come un'agenda per pianificare appuntamenti, dei cuccioli virtuali, e possibilità di spedire messaggi ad altri utenti usando il collegamento a infrarossi. E' solo questo quello che la PocketStation può fare? Non ci sono dubbi, molti programmatori hanno già delle ottime idee, ma per ora sono top secret. Si dice, però, che *Final Fantasy VIII* sarà compatibile con la PocketStation. Probabilmente potrete allevare il vostro Chocobo anche quando siete lontani dalla PlayStation. Questo sì che sarebbe mitico! Ora però voglio la vostra opinione. Fatemi sapere cosa ne pensate sull'uso della PocketStation. Per quali giochi o funzioni particolari potrebbe essere utilizzata? Che tipo di giochi credete ne possano trarre vantaggio? Questa è la vostra possibilità di dare una mano all'industria dei videogiochi tirando fuori nuove idee. Chissà, magari qualche programmatore è sintonizzato sulla nostra lunghezza d'onda. Mentre lavorate alle vostre idee, tenete in mente questo fatto: la PocketStation ha cinque tasti, una batteria e la possibilità di collegarsi ad altre PocketStation attraverso una porta a infrarossi. Come sempre, prenderò gli interventi migliori e li pubblicherò in questo spazio (per favore, siate brevi, e non dimenticate di includere il vostro nome!).

"Credeteci, questo oggettino in apparenza inutile ha un enorme potenziale. Potrebbe da sola rivoluzionare il mondo dei videogiochi."



Illustrazione: Robert DeJesus

► **Chris Slate**

La domanda di Forum:

Gli Utenti PS Non Sono Scemi

Ecco le vostre idee sull'argomento del numero 8. Di tutte le lettere che ci sono arrivate, abbiamo scelto quelle che esaminano il soggetto da un punto di vista diverso. Adesso diamo un'occhiata a quello che avete da dire...

I giocatori delle console sono stati etichettati come "scemi" e "immaturi" rispetto ai loro colleghi muniti di PC. Almeno la Sony e la PlayStation stanno cercando di mettere fine a questa infelice nomea realizzando giochi sempre più maturi. Sfido qualsiasi giocatore "intelligente" di PC a impegnarsi su titoli come *Final Fantasy Tactics* e a sostenere che sono troppo facili o semplici. Se i giocatori di PC dessero un'occhiata ai giochi per PlayStation, capirebbero che sono intelligenti e maturi proprio come loro.

Dario

E' vero, quelli che sviluppano i giochi ci considerano degli scemi, basti pensare a tutti quei titoli, che a molti di noi piacciono un sacco, tipo *Monkey Island*, che escono su PC, e a quelli che si contano sulle dita che escono su PlayStation. I picchiaduro e gli sparatutto sono bellissimi per carità, ma noi vogliamo spremerci le meningi, sbattere la testa contro il muro perché non si riesce ad andare avanti nel gioco, e tutte quelle emozioni che solo il PC, e la mitica AMIGA, potevano dare.... Cos'è a *The Course Of Monkey Island* non ci sappiamo giocare? Pensate che siamo degli inetti?
Stessa cosa in edicola, quanti CD escono per PC? Riviste di cinema, documentari, cartoni, ecc....pubblicano un CD, ma la PlayStation non la considerano neanche, non sarebbe bello comprare una rivista di cinema con allegato un CD-ROM per PlayStation, ma non con demo dei giochi, bensì con interviste e provini esattamente come fanno con il PC.
Vogliamo una PlayStation che non ci faccia solo giocare, ma anche una PlayStation CULTURALE.

Thomas Del Guercio

E così è questo che pensano i programmatori di noi, che siamo scemi e poco intelligenti. Però, se proviamo a fare i furbi comprando *RESIDENT EVIL* a 30.000 lire piratato, ai cari programmatori non va bene, anche se in questo modo potremmo essere molto più svegli di loro. Eppure conosco molte persone che preferiscono essere considerate sceme, piuttosto che comprare CD piratati!? Ma... sarà che forse siamo troppo onesti per non essere considerati degli scemi.

Giacomo "Kuma" Paramatti

Se i giocatori di PlayStation sono stupidi, allora perché la Eidos porta *Final Fantasy VII* su PC? Allora sono stupidi anche i giocatori di PC! Ho notato anche *Resident Evil* su PC. Se un editore di giochi per PC non vuole realizzare la versione per PlayStation, allora non la faccia, nessuno lo costringe. Ma eviti di andare a cambiare il sistema di gioco, in modo da far uscire un gioco per bambini.

RMoral5848@aol.com

Mi sembra che gli editori di giochi dovrebbero guardare la PlayStation allo stesso modo in cui i programmatori delle reti televisive considerano la TV. Sia gli adulti che i ragazzini riescono a trovare qualcosa di loro gusto in televisione, e qualche volta è anche sullo stesso canale. Immaginate se gli organizzatori di palinsesti TV pensassero che solo gli adulti guardano un dato canale. E' la stessa cosa di un editore di giochi che crede che i giocatori intelligenti usino solo il PC. Così, semplificare i giochi è un insulto e facendolo si ignora una grossa fetta di consumatori. Per quei programmatori che vedono le grandi vendite dei giochi "scemi" e credono che questo sia il vero mercato della PS, dirò una cosa: ho 32 anni, sono diplomato e, certo, mi piace guardare Scooby-Doo, come un ragazzino. Ma guardo con piacere anche Law & Order. Questa è la mia opinione, ma la vostra è benvenuta!

Michael Emery

Non credo che i possessori di console siano stupidi. Gioco con i videogiochi da dieci anni, e credo di essere smaliziato abbastanza da saper usare anche i giochi più complessi. I programmatori devono capire che siamo uguali e che dovremmo essere trattati allo stesso modo dei possessori di PC. So che gli editori stanno cercando di venirci incontro, ma quando mi chiamate "scemo" state attenti a un potente HADOKEN!!!

Mario

► **CHRIS: Sentito, programmatori? Solo perché sulla PlayStation giochiamo con *Crash*, non significa che non riusciamo a divertirci anche con titoli PC di tipo strategico. Certo, i giochi d'azione e le corse sono ancora molto popolari tra il pubblico delle console, ma forse è perché nessuno gli dà qualcosa di diverso. Vogliamo avere nuovi giochi per PlayStation, con nuove (e sì, anche più complicate) idee, invece della semplice riproposizione della stessa roba fino alla noia. Non ci sottovalutate solo perché la PlayStation costa solo £ 249.000 contro i £ 2.490.000 di un buon computer!**



giornale con aggiornamenti accurati sui titoli nuovi in uscita imminente.
Ora dopo gli elogi, vorrei porvi alcune domande:

- Uscirà mai *Resident Evil 3?*

- Su *Tomb Raider 2*, nel livello QUARANTA ATMOSFERE, io sono arrivato dentro a un vascello affondato, dove passando per tre "cabine" si arriva in un'ultima, nella quale c'è una botola che non riesco ad aprire, sono tre mesi che provo a continuare, please help me!!!

- Come mai su *FIFA World Cup 98* la Coppa Del Mondo, le coppe classiche si fermano nel 1982? Eh, come mai???

- E' da un anno che mi perseguita una domanda, alla quale non ha saputo darmi risposta nessuno, nemmeno i venditori autorizzati della PlayStation: ma come diavolo fanno a produrre un gioco, ho letto in una rivista che iniziano a fare gli schizzi dei personaggi in fogli di carta, ma poi??? Per favore una risposta, thank you!



- Non capisco perché la Square abbia messo su *Final Fantasy VII* il manuale in tutte le lingue, tranne l'italiano e poi perché i personaggi non hanno voce, ma solo vignette con parole e infine, quale sarebbe la trama e lo scopo del gioco?!?

- Per ultimo vorrei chiedervi un consiglio, e cioè: è meglio comprare *per RE2* il suo PAD specifico o il Dual Shock? Vorrei saperlo perché sono indeciso su quale spendere i miei risparmi.
(...)

Enrico

NOAH: Cosa?!? Ti sei perso i primi 7 numeri di PSM?!? Che sbaglio madornale!!! Comunque noi siamo buoni, ti perdoniamo e ti vogliamo bene lo stesso. A parte gli scherzi, ci fa sempre piacere ricevere opinioni da nuovi lettori.
Ora Enrico passiamo subito alle tue risposte:
- Certo che uscirà, basta avere un po' di pazienza. Ci vorranno ancora molti mesi prima che sia pronto. Attenzione però a non confondere *Resident Evil 3* con *Resident Evil: Codename Veronica*. Questo nuovo gioco uscirà sul Dreamcast, ma noi speriamo che ne venga fatta una versione anche per PlayStation.
- Purtroppo non ho capito esattamente il punto dove ti sei bloccato. Ti consiglio di chiamarci sulla Hot Line il mercoledì, in questo modo ci sarà più facile riuscirti ad aiutare.
- Questa è una domanda che dovresti fare ai programmatori del gioco. Probabilmente non hanno avuto il tempo necessario per inserirne di più.
- Il processo di produzione di un gioco è piuttosto lungo e complicato. Si inizia da un'idea che deve essere analizzata a fondo per capire se può essere valida e piacere al pubblico. A questo punto dei disegnatori iniziano a fare degli schizzi dei personaggi e delle ambientazioni del gioco. Quando tutto è stato approvato dal produttore, si passa in fase di sviluppo. Mentre i programmatori scrivono il codice, i grafici realizzano su computer quello che prima era solo un disegno. Infine si uniscono i lavori dei vari dipartimenti e si testa il gioco per vedere se tutto va bene.
- In realtà la colpa non è della Square. Infatti la versione occidentale di *Final Fantasy VII* è stata distribuita in Italia dalla Sony. Era compito loro cercare di tradurre il gioco. Evidentemente hanno pensato che solo i super-appassionati di GDR lo avrebbero acquistato. La ragione per cui non ci sono i dialoghi doppiati è presto spiegata. Per un titolo come *FFVII* ci vorrebbero un'infinità di frasi (hai notato quanti punti parlati ci sono nel gioco) e quindi un'infinità di piccoli spezzoni audio. Questo occuperebbe moltissima memoria e il gioco sarebbe dovuto uscire su troppi dischi.
- Meglio il Dual Shock!

Cara redazione di PSM,
chi vi scrive è un ragazzo di 22 anni appassionato di videogiochi. Possiedo la PlayStation da circa un anno e sono molto fiero. Ogni mese oltre che acquistare svariati giochi di qualsiasi genere mi preoccupo di leggere la vostra rivista e tante altre riguardanti la Play. Però lasciatemelo dire voi siete il numero 1 del settore, per di più MITICI! "Senza montarvi la testa".
Vi scrivo perché ho un problema, sono talmente fissato con i videogiochi che nel giro di un anno ne ho acquistati quarantasette tutti originali, ciò significa che ho speso dai quattro ai cinque milioni (pazzesco!!!).

flash
risposte telegrafiche ai nostri lettori

Iniziamo subito la rubrica delle risposte brevi ringraziando **Marco Caprelli** che ci fa notare che nella lista di vecchi giochi compatibili col Dual Shock (pubblicata sul numero 8) manca *Porche Challenge* in edizione Platinum. Grazie ancora Marco.

Simone B. ci scrive in Internet per chiederci informazioni su come trovare la Game Shark. In realtà qualsiasi scheda per trucchi funziona più o meno nella stessa maniera. Eccoti i nomi di altre periferiche simili più facili da reperire in Italia: Xplorer, Action Replay, Game Replay.

Alessandro Moneta e **Dario Bonasia** ci chiedono il codice per vedere Lara nuda. Purtroppo su PlayStation non esiste nessun trucco per vedere la bella archeologa come mamma l'ha fatta.

Giovanni Valente di Castel Goffredo ci chiede se è meglio *Tomb Raider 3* o *Legacy of Kain 2*. Sicuramente la nuova avventura di Lara farà felice i suoi numerosi fan, ma *Kain 2* ha una grafica veramente spettacolare. Se possiedi già dei titoli di *Tomb Raider* allora forse è giunto il momento di cambiare genere.

Davide Rossi si è perso nel castello di Dracula. Per rimuovere la trave di legno che ti impedisce di andare nei sotterranei, devi farti seguire dallo scheletro con il barile esplosivo. La sua bomba distruggerà il ponte permettendoti di scendere. Il radar del pipistrello ti servirà in una stanza buia piena d'aculei che troverai nel sotterraneo.

Nicola Barletta ci scrive da Levanto (SP) per chiederci i migliori giochi della serie Platinum. Eccoteli nell'ordine di preferenza: *Resident Evil, Tomb Raider, Tekken*. Nicola ci chiede anche altri due giochi tipo *Tomb Raider*. Uno piuttosto divertente è *Duke Nukem: Time to Kill*. A gennaio uscirà anche il promettentissimo *Kain 2*. A nostro parere questi sono i due titoli da tenere d'occhio.

Giulio Ulivieri ci chiede qual è il migliore volante per PlayStation. Qui in redazione usiamo il mitico V3 della Interact. Questo controller completamente configurabile è quanto di meglio si possa avere per un gioco di guida. Anche il Race Station Shock 2 non è male. E' un po' meno bello del V3, ma in compenso ha la funzione di vibrazione. Purtroppo per Giulio non esistono codici per *GT*.

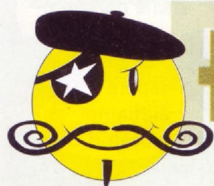
Marco Patrizi ci scrive durante una lezione di latino e ci chiede notizie su *Ehrgeiz* e sul film di *Final Fantasy*. Purtroppo per ora non ci sono notizie su una possibile versione Pal del picchiaduro Square. Se la cosa ti può consolare, sappi che per ora non è prevista neanche una versione USA! Il film di *FF* prosegue. Uscirà prima negli Stati Uniti e poi arriverà in Europa. I protagonisti sono dei nuovi personaggi che non sembrano avere legami con gli eroi di *FFVII*.

Alberto Maguolo non riesce a sbloccare i personaggi nascosti di *RE*. Per riuscire in questa titanica impresa bisogna prendere A in tutti e quattro gli scenari del gioco (Leon A e B, Claire A e B). Se ci riesci potrai giocare con Hunk.

Un salutone ad **Alessandro**, **Francesco** e **Francesco** che ci fanno alcune domande su *Resident Evil*. Purtroppo neanche noi sappiamo chi lancia il bazooka alla fine del gioco e non sappiamo neanche che fine hanno fatto i personaggi del primo *Resident Evil*. Per avere una risposta a questi interrogativi dovremo aspettare *RE3* (la cui data d'uscita non è ancora stata resa nota).

Lorenzo Baratto ci chiede se *Einhander* uscirà mai in versione PAL. Anche in questo caso non sappiamo nulla d'ufficiale, ma forse la Sony ci potrebbe fare un pensierino. *G-Darius* e *Thunderforce V* sono due ottimi sparatutto disponibili per la PlayStation europea.

Infine un ringraziamento a **Luciano Luigi** di Castello di Cisterna (NA) per i suoi preziosi consigli. Per le future Bibbie terremo sicuramente in considerazione i titoli che ci hai suggerito.



Fan Art

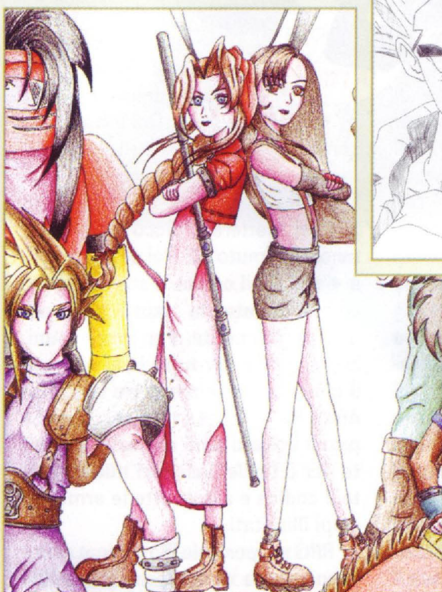
Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). L'indirizzo è sempre lo stesso: **PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma**. Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: **playpres@uni.net**, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. **Questo mese i disegnatori italiani che saranno pubblicati in questo spazio (ossia quelli che riteniamo i più bravi) riceveranno in regalo *All Star Tennis*.**



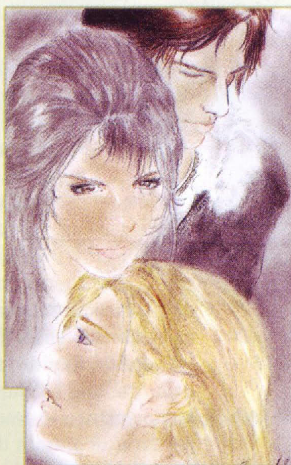
I premi sono offerti dalla Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano



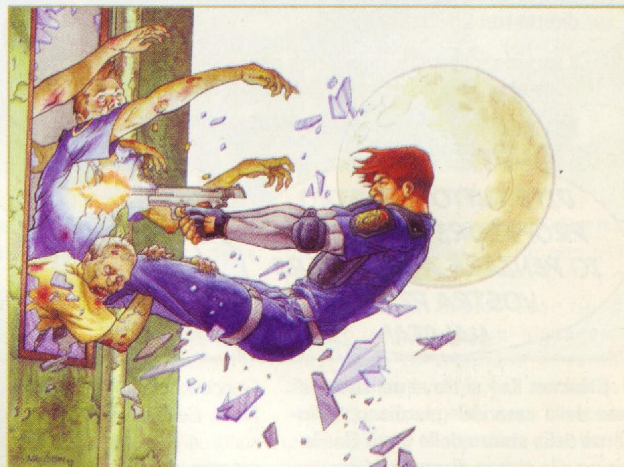
Ecco un intenso primo piano di Goku realizzato da Giorgio Acerbi. Ottimo lavoro!



Che dire... bravissima Tania Nasini! Dal tuo disegno si vede la tutta la tua passione per il mondo di *Final Fantasy VII*.



Alessandro Foranna ci ha inviato questo bellissimo disegno dedicato ai protagonisti dell'atteso *Final Fantasy VIII*.

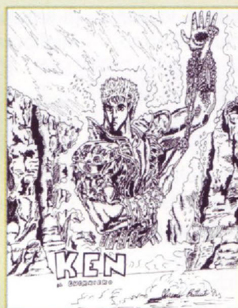


Sembra che Matt Cossin abbia visto troppi film d'azione! Amiamo questo disegno per la sua alta drammaticità.



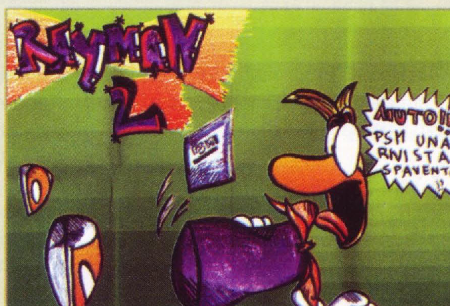
Questo è il disegno di un fan più bello mai apparso in questa sezione. Un grazie a Charles Park per aver realizzato un tale capolavoro!





Fabiano Bottani di Pavia ci ha mandato moltissimi disegni. Il tuo stile ci piace molto. Perché non ci mandi qualcos'altro a colori?

Finalmente è arrivato un disegno del vecchio "zio" Ken! Le stelle di Hokuto bruciano ancora forte sul petto di Claudio Battiato.



Il Rayman disegnato da Paolo Bossi ha perfettamente ragione... anche perché solo sulle pagine di PSM potete trovare foto di Noah!

Come posso risolvere questo problema sapendo che quest'anno sono in uscita titoli come: *Metal Gear Solid, Parasite Eve, Tomb Raider 3, Tenchu, Ninja, Spyro The Dragon, Crash 3* ecc... E l'anno prossimo: *Silent Hill, Final Fantasy 8* ecc..., non posso mica perderli!!!
Pss. Uscirà mai *Parasite Eve* in italiano?
Vi ringrazio tanto per l'attenzione e continuate così.
Ciao da

ROBERTO.
Psss. Pubblicatemi altrimenti mi converto al DREAMCAST.

LUCA: Caro Roberto faresti bene a tenere molti soldi da parte perché effettivamente l'anno che verrà sarà pieno di titoli decisamente imperdibili. Ultimamente nell'ambiente ci sono molte voci riguardo una possibile diminuzione di prezzo dei giochi. In America e in Inghilterra il mercato dei titoli usati diventa sempre più forte, per questo si inizia a valutare la possibilità di rendere i videogiochi sempre più economici. Speriamo che questa diceria diventi realtà, soprattutto per il tuo portafoglio.
Comunque a te va tutta la nostra stima per non aver in alcun modo fomentato il pericoloso fenomeno della pirateria. Purtroppo non abbiamo ancora notizie certe su una versione italiana di *Parasite Eve*.
Comunque se alcune voci di corridoio fossero vere, puoi stare certo che presto potremo giocare alle avventure di Aya in lingua italiana.

Cari amici di PSM,
siamo due zombi di nome LUCA e DIEGO. Dovete sapere che noi ogni mese spendiamo miliardi per avere delle vere e proprie riviste come la Vostra. Siete uniciiiiiii!!!
Vi vorremmo porre dei quesiti:

1. Nel *Resident Evil DC*: dove diamine si trova una chiave soprannominata: HELMET, oppure come si fa a prenderla?

2. Quando si arriva all'atrio dove si va verso la stanza e si trova REBECCA che lancia un oggetto a CHRIS sopra c'è una porta nera e per aprirla ci vuole una combinazione. Qual è?

3. Sempre nel DC. Si trovano dei simboli raffiguranti sole, luna, stelle, ecc... ce ne mancano diversi. Dove si trovano?
4. In quella stanza dove ci sono i quadri e i corvi, a cosa serve spingere l'ultimo quadro se poi vengo attaccato dai corvi?

5. Dove si trova la gemma rossa?

GRAZIE PER AVERCI ILLUMINATI.
SALUTI E MORSI
DA LUCA E DIEGO, SALERNO

NOAH: Eccoci pronti ad aiutarvi nella speranza di essere utili anche ad altri avventurieri dispersi in *REDC*.

psm hot-line

CAMBIA NUMERO

TUTTO QUELLO CHE VOLETE SAPERE SUL MONDO PLAYSTATION LO TROVATE ALLO

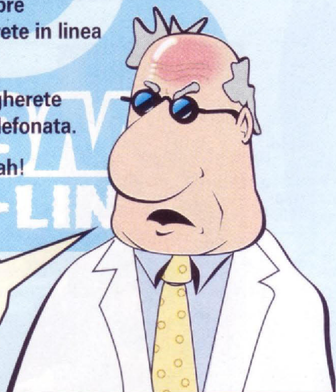
06-3720878

ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA!

PSM Hot-Line vi aspetta come sempre tutti i mercoledì dalle 14 alle 18. Sarete in linea diretta con la redazione!

Il servizio è gratuito, quindi non pagherete nulla oltre al normale costo della telefonata.

PSM - Noi vi vogliamo bene! Oh yeah!



1. L'Helmet Key si trova nel sotterraneo della casa del guardiano, all'interno della stanza delle armi. Quella vicino alla stanza di controllo.
2. Se abbiamo capito bene il punto in cui ti sei bloccato, la combinazione dovrebbe essere 215. La puoi dedurre dalle biglie del biliardo.
3. Il simbolo della luna (moon) si trova nell'attico dentro il buco fatto dal serpente. Il simbolo delle stelle (stars) è dentro la statua della stanza da pranzo. Quella statua che può essere fatta cadere di sotto. Il simbolo del sole (sun) è dietro la pianta mostruosa che devi affrontare nella stanza del guardiano. Il simbolo del vento lo trovi dietro l'ultimo quadro nella galleria. Leggi la prossima risposta per scoprire come prenderlo.
4. Nella sala delle esposizioni devi prima eliminare tutti i corvi e poi devi accendere i quadri seguendo l'ordine della vita. Devi iniziare con quello raffigurante un neonato, poi quello con un bambino, poi con un giovane e così via fino a un vecchio morente. In questo modo si aprirà l'ultimo quadro.
5. La gemma rossa è dentro la testa del cervo che si trova nella stanza dei trofei.

PER L'IMMENSA REDAZIONE DI PSM, mi chiamo Jacopo, sono un vostro grande fan e vi volevo dire che questa è la prima volta che scrivo una lettera a un giornale perché fino a ora non avevo trovato una rivista dedicata alla PlayStation migliore della vostra.
Avrei delle domande da porvi:

1. Nel numero di PSM di ottobre ho visto che tra i 10 giochi più venduti in Giappone il quinto posto è riservato a *Neon Genesis Evangelion* e dato che sono un patito di questo manga vorrei saperne di più a proposito di questo gioco.

2. Mi potreste consigliare il miglior gioco di calcio esistente al mondo?

3. Quando uscirà un gioco decente dedicato a *Goku & Co.?*

4. A me piacciono molto i giochi alla *Resident Evil* e quando ho saputo di *Silent Hill* sono morto di curiosità! Potreste darmi altre informazioni su questo gioco targato Konami?

5. Vorrei sapere un'ultima cosa, secondo voi mi conviene comprare *Soul Blade* in versione platinum, aspettare l'uscita di *Soul Calibur* o orientarmi verso lo spiritoso *Pocket Fighter?* Che cosa ne pensate di *Ehrgeiz* della Namco?

Colgo l'occasione per dirvi di continuare così perché questa è la strada buona!!!
P.S. Se mi pubblicate avrò l'occasione di vendicarmi verso alcuni miei amici e voi avrete fatto un'opera di bene nei miei confronti.
CIAO

Jacopo Reggiani
PERUGIA

► **CARLO:** Voliamo subito alle tue risposte.
1. E' una specie di cartone animato interattivo. Praticamente devi sorbirti passivamente delle lunghissime sequenze animate (di ottima fattura come tutta la serie di *Evangelion*) e in alcuni casi fare delle scelte che modificano lo svolgimento della storia. Purtroppo il gioco è tutto in Giapponese e quindi non è possibile goderselo pienamente.
Lo consiglio solo ai fanatici della serie, disposti a vedersi lunghe sequenze in giapponese.
2. Personalmente sono un fan di *International Superstar Soccer* (conosciuto in Giappone col titolo di *Winning Eleven*). E sicuramente il titolo più divertente dedicato al calcio. Se però sei un patito del campionato italiano e vuoi i giocatori con in nomi reali, allora la scelta obbligata è *FIFA '99*.
3. Me lo domando anch'io! Per ora non c'è nulla in programma, speriamo bene...
4. *Silent Hill* è un gioco horror con un motore 3D simile a quello di *Metal Gear Solid*. L'atmosfera è decisamente angosciante e piena di mistero. La storia racconta delle peripezie di un padre che dopo un incidente automobilistico non riesce più a trovare il figlio. Decide così di avventurarsi in un'inquietante città fantasma avvolta dalla nebbia. Le inquadrature cambiano mentre vi muovete e vi permettono di entrare di più nell'atmosfera del gioco.
5. *Soul Blade* platinum è sicuramente un ottimo affare. Non lasciartelo sfuggire!
Ehrgeiz è un picchiaduro molto interessante pieno di caratteristiche innovative. Inoltre permette di usare cinque personaggi presi da *Final Fantasy VII*. Per quello che abbiamo visto, ci sembra un gioco da non farsi sfuggire.

Cara redazione di PSM, ho un grosso problema:

1. Mia madre mi ha sequestrato i primi cinque numeri di PSM e proprio su uno di quei c'erano i trucchi di *Reboot* (giocare con Enzo, Dot Matrix, armi infinite,...). Vi scongiuro mi potreste ridire i trucchi di *Reboot*?

2. In Die Hard Trylogy come si fa a trasformare le persone in scheletri? Come si fa ad avere le armi infinite?

3. Mi spieghereste cos'è un RPG?
(...)

Andrea Cardillo
Morbio Inf.
Svizzera



► **LUCA:** Che bello sapere che PSM esce anche nei cantoni elvetici. Ci rende felici sapere che aiutiamo anche i giocatori d'Oltralpe!
Passiamo subito alle tue richieste:
1. Ecco il trucco per usare Enzo! Vai nel Menu Principale, e premi ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, →. Ora iniziate una partita. Se avrete fatto tutto correttamente vi ritroverete nei panni di Enzo.
2. Devi mettere il gioco in pausa e tenere premuto *R2*. Poi premi △ x 10 e → x 4. Se il codice è stato inserito correttamente, la pausa si leverà automaticamente. Per avere munizioni infinite per tutte le armi metti il gioco in pausa e mentre tieni premuto R2 digita →, ↑, ↓, ↓, □, →. La prima volta ti darà munizioni infinite per il fucile. Inserisci nuovamente il codice e avrai tutte le armi con colpi illimitati.
3. RPG sta per Role Play Game cioè è l'equivalente di GDR che in Italiano sta per Gioco di Ruolo. Praticamente si intendono tutti quei titoli in cui si muove un personaggio o un gruppo di eroi le cui caratteristiche "fisiche" migliorano nel corso dell'avventura.

Spettabile redazione di PSM,
simpatici componenti della Redazione della Rivista PSM e quindi a tutti quanti, sono di nuovo io Francesco dalla Sardegna. Dopo una prima volta mi appresto a riscrivervi una seconda!!! In questo momento sono obbligato a ammazzare il tempo in tutt'altro modo fuorché giocare in quanto la mia scatoletta GRIGIA mi è stata sequestrata dalla mia fidanzata, da mia sorella e ora anche da mia cognata che per quanto riguarda i videogiochi era (ERA) ancora più scettica di tutti gli altri per quanto riguarda i giochi P.S.!!! Ore e ore a spremere la mia P.S. quelle tre scapestrate; mah!? Bene; ho qui davanti a me il vostro numero 7 di ottobre '98 e devo ringraziarvi per quanto riguarda *TEKKEN 3* per registrare le COMBO; ho provato e l'esperimento ha avuto pieno successo, complimenti!!!
Sfogliando la rivista mi sono soffermato alla pagina riguardante i giochi per P.S. in mostra alla E3!!! FAVOLOSI!!!
Non vi nascondo che il genere Horror per me è il N°1 e aspetto con tanta pazienza *RE3*!!! Cosa mi potete dire di *Silent Hill*?! (...)
Infine vorrei fare un grande saluto a chi (e ciò lo ribadirò sempre) non fa la modifica alla Play; è un modo sbagliato per agevolare il buon proseguimento del

smart bomb — "SNAKE IL GUARDONE"







mercato legale e frena la voglia di migliorare le cose. Certo, ognuno è libero di fare ciò che vuole, ma secondo il mio umile punto di vista, rimane sempre uniti per la campagna NO della modifica contribuiremo a una giusta causa e a una lunghissima vita per la NOSTRA CONSOLE e alla rivista migliore per PLAY STATION!!! CIAO A PRESTO!!!
(...)

CHRIS: Tutta la redazione di PSM è perfettamente d'accordo con te quando si parla di non usare giochi pirata sulla PlayStation. Ultimamente la Sony ha elaborato un modo per impedire di copiare i giochi. *Medievil* è uno di questi nuovi titoli induplicabili. Inoltre la nuova PlayStation è molto difficile da modificare. Sembra che la guerra ai pirati sia finalmente iniziata! Ora non ci resta che sperare che gli importatori ufficiali si decidano a distribuire anche giochi per appassionati come *Kartia* e *Macross Digital Mission*. *Silent Hill* è il nuovo gioco horror della Konami. L'atmosfera è molto lugubre e inquietante. Nel gioco dovrete esplorare una città fantasma alla ricerca di vostro figlio. Una fitta nebbia e dei piccoli mostri deformi che sbucano fuori dal nulla vi faranno venire i brividi sulla schiena. Tecnicamente è abbastanza diverso da *Resident Evil* in quanto non usa fondali precalcolati. Tutto è in 3-D reale come in *Metal Gear Solid*. Questo permette alcuni inquietanti movimenti di macchina e cambi d'inquadratura dinamici. La sensazione di pericolo e mistero è ancora più elevata di quella dei titoli Capcom. Appena avremo altre notizie faremo subito un'anteprima!

Oltre a Francesco ci sono molti altri lettori che ci chiedono notizie di *Parasite Eve*. Questo gioco è già pronto per battere ogni record di vendita.



LETTORI ALLA RISCOSSA!!!

Mitici PSM BOYS

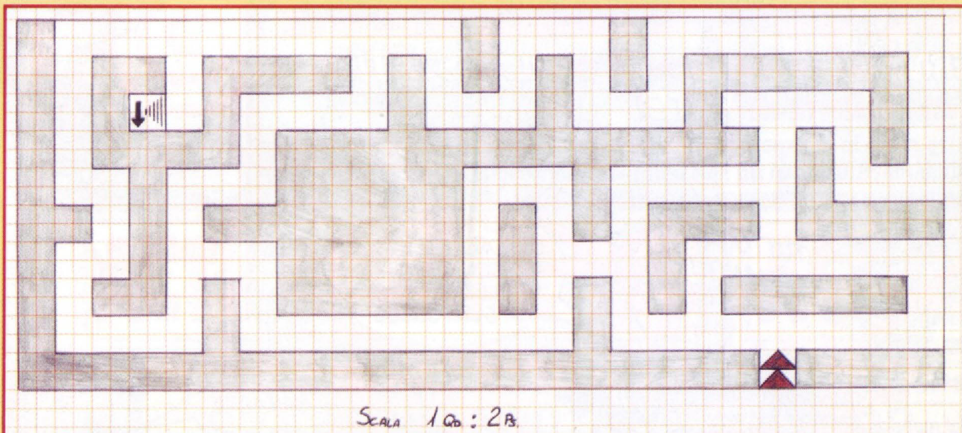
Due pazzi scatenati un gadgets di tutto rispetto: Abbiamo ricostruito il labirinto di *Tomb Raider 2*!! Così potrete arrivare senza problemi nella stanza segreta! Con il pugnale di Xian in mano.

Inoltre un tips di massimo livello: nello stage piattaforma offshore (ovvero disarmati) non aspettate che il mercenario con il mitra spari al vetro e vi apra la strada (con rischi notevoli) ma superateli tutti e due e davanti al vetro intatto giratevi e schiacciate O (cerchio) magicamente vi troverete dall'altra parte pronti a raccattare le pistole.

Un piccolo trucco per *Final Fantasy VII*: odiate il ciclone affetta party controlla Ruby Weapon? Ebbene, fate una lotta prima con un nemico di bassissimo target. Con Cloud affettate gli altri componenti del party. Andate a combattere con Cloud e due morti e voilà, il ciclone è evitato!

(...)

Signorelli Piero e Arcari Carlo
Via Merano 9/11
CESSATE (MI)



Carissimi OTAKU di PSM,

è la prima volta che vi scrivo e ne sono onorato.

Oltre a farvi i miei complimenti (che meritate tanto) vorrei aiutare una vostra lettrice, Maria Adelaide Borromeo, che cerca un modo per selezionare i personaggi segreti di "STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA" senza usare la strada più lunga.

Spostate il cursore sulla modalità "Practice" e premete Select, ↑, →, ↓, →, e Select. Se avete inserito il codice perfettamente dovrebbe apparire una scritta che confermerà la riuscita del codice.

Spero di esservi stato utile come voi lo siete sempre con me, ciao OTAKU di tutto il mondo.

Salvatore Ascione
(per gli amici dell'HIP HOP KRAMPO)

ALESSANDRO: Grandioso! Questa solidarietà tra videogiocatori ci piace moltissimo. Non ci stancheremo mai di dire che PSM è grande soprattutto grazie all'aiuto di voi lettori. Se continuate così dovremo dare più spazio alla rubrica dei vostri codici! Aspettiamo fiduciosi di essere stupiti da voi, ancora una volta. Nel frattempo ringraziamo Salvatore, Piero e Carlo, ancora una volta.

PSM Shop

l'unico posto sulla terra dove puoi acquistare magliette, cappellini e altri oggetti con l'inimitabile marchio di psm!

**Benvenuti nel PSM Shop! Siamo quasi pronti per aprire. Il prossimo mese potrete finalmente fare acquisti.
Nel frattempo fate un giro per vedere se c'è qualcosa che vi piace...**

Illustrations: Robert De Jesus



NEL MARE DI INTERNET C'È FINALMENTE UN'ISOLA FELICE: www.psmitalia.com

MESSAGGIO A TUTTI I CYBERNAUTI APPASSIONATI DI PLAYSTATION: PSM È FINALMENTE IN RETE!

Non perdete tempo a navigare senza meta in Internet, ora finalmente c'è PSM Italia On Line. Tutto ciò che volete sapere sulla PlayStation in un sito completamente in Italiano. Un sito indipendente al 100% dove potrete trovare:

- Recensioni IMPARZIALI
- ZILLIONI di Codici per i vostri giochi
- Anteprime dei titoli PIÙ CALDI in uscita
- La lista di TUTTI i giochi disponibili per PlayStation
- Possibilità di spedire E-MAIL a ogni recensore di PSM!
- Tutte le ULTIME NOVITÀ sulla migliore console del mondo

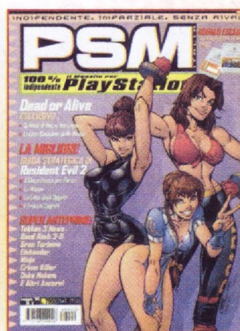
Non Collezionare B

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta nella pagina a fianco specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.
Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (7.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a **PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.**

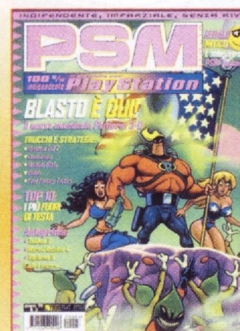
NON DIMENTICATE DI SEGNARE IL VOSTRO NUMERO DI CAP! POTRESTE AVERE RITARDI NELLA CONSEGNA DELLE RIVISTE!!



CONTENUTI N. 1
STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2



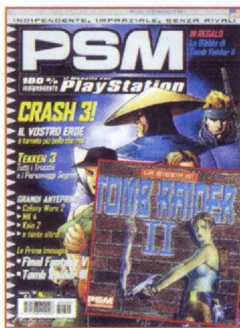
CONTENUTI N. 2
STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill



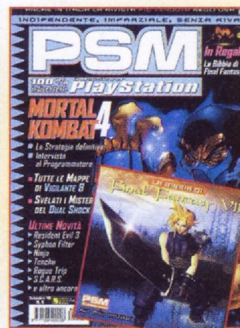
CONTENUTI N. 3
STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania
TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade



CONTENUTI N. 4
STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics
PLUS: Bibbia dei Codici (Volume allegato con 1.500 codici per oltre 130 giochi)



CONTENUTI N. 5
STRATEGIE: Gran Turismo, Need for Speed 3, Tekken 3, Powerboat Racing, Alundra
PLUS: La Bibbia di Tomb Raider 2 (Volume allegato)



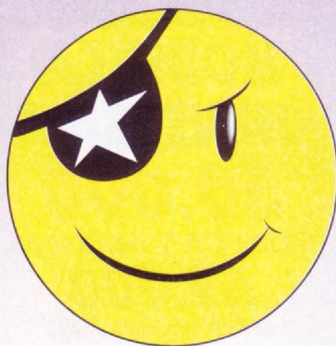
CONTENUTI N. 6
STRATEGIE: Vigilante 8, Mortal Kombat 4
PLUS: La Bibbia di Final Fantasy VII (volume allegato)



CONTENUTI N. 7
STRATEGIE: Clock Tower, Final Fantasy Tactics, Broken Sword, Einhander, Felony 11-79
PLUS: La Bibbia di Resident Evil 2 (volume allegato)



CONTENUTI N. 8
STRATEGIE: Heart of Darkness, NFL Xtreme, Parasite Eve
PLUS: Adesivi per memory card e il doppio poster di Lara Croft





CONTENUTI N. 9
STRATEGIE: Thrill Kill, Breath of Fire III, Parasite Eve (Parte 2)
ANTEPRIME: Final Fantasy VIII, Legacy of Kain, Clock Tower II, Crash 3, Xenogears, Colony Wars 2, Tai Fu, NASCAR '99, Apocalypse, Army Men, Cool Boarders 3, Activision Classics, Darkstalkers, Bust a groove, Omikron
RECENSIONI: Buggy: Team Losi RC Racer, Devil Dice, Duke Nukem, Future Cop: LAPD, Madden NFL '99, Master of Monsters, MediEvil, Moto Racer 2, NFL Blitz, NFL Game Day, Ninja, Tales of Destiny, Thunder Force V, Trap Gunner, WWF Warzone
PLUS: L'Adesivo di Thrill Kill e il doppio poster di RE2

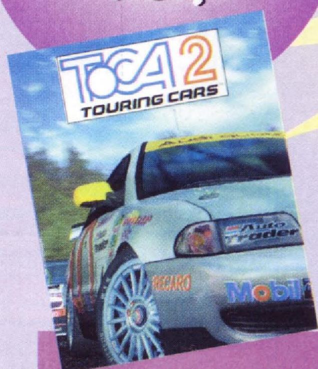
PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800!**

Solo ai primi 7 tra Voi!

i Primi 7 lettori che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo il videogioco *TOCA TOURING 2*





sconto 20%

I giochi *TT2* sono offerti dalla HALIFAX SpA Milano www.halifax.it

HALIFAX

100% INDIPENDENTE IMPARZIALE SENZA RIVALI !

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING** Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA

Nome.................................Cognome ....

Indirizzo ....N.....................

Località ....Cap..............................Prov................

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PSM Italia a partire dal numero 11

e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ ARRETRATI

PSM N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Spese Postali ____________

Totale ____________

Marketplace

il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?".
Bene, ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM, dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo
Broken Sword II (L.58.000) Pal, S.F.A. 2 (L. 60.000) Pal, Batman Forever (L. 53.000) Sega Comixzone (L. 63.000) Sega chiedere di **Paolo** 0461/924252

Cerco
corrispondenti da tutta Italia: Loc. Mans. Antonio n° 17 - 38050 Villazzano (Trento) Fam. **Paolo** Francescotti

Vendo
Sony PlayStation in Perfette condizioni + 2 Controller + un memory card + 3 giochi (Pal) tra i quali Street Fighter collection tutto a lire 472.000.
Tel. 049/630088 chiedere di **Sira** in qualsiasi momeno della giornata saluti a tutti i maniaci della Play

Vendo
i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Il re Leone a £ 40.000 e Super Monaco GP II + Adattatore Giapponese per quest'ultimo, a £ 50.000 contattare il 011-9254197 e chiedere di **Stefano** (ore serali)

L'AFFARE DEL MESE
Vendo possibilmente in blocco: Battle Arena Toshinden (platinum), Destruction Derby 2, Duke Nukem, Grand Theft Auto, International Superstar Soccer Pro, Porsche Challenge, Toca Touring Car Championship, Total NBA 97. Annuncio valido solo per Bologna. In blocco 200.000, sfusi prezzo da concordare. filovero@hotmail.com

Vendo/Scambio
per PlayStation i seguenti giochi: Die Hard e Trilogy e Decstrution Derbi.
Per informazioni telefonare al 051/9444656

Cerco
giochi usati e nuovi per Playstation, Pc, Nintendo 64, Saturn dalle £ 25.000 anche ultime novità vendo inoltre molti accessori per ogni console. Per chi telefona subito avrà le ultime novità a non più di £ 60.000. Per informazioni telefonare al numero 0383/4273 (orario ufficio) chiedere di **Giorgio** o di **Rina** (città Voghera)

Vendo/Scambio
Street Fighter Ex Plus a (40.000), Broken Sword (30.000), Little Big Adventure (35.000), Trash It (30.000), International Track and Fleld (25.000), Iss Pro (35.000), Firo e Klawd (35.000) War God (35.000) Nightmare e Creatures (40.000), Mdk (35.000), Croc (30.000), Crash Bandicoot 2 (40.000) Soul Blade (35.000) Cyberspeed (20.000). Se vi interessa qualche gioco da scambiare o da comperare telefonate allo 02/9942313. Igiochi dello scambio sono: GTA, THE NEED FOR SPEED 3 e altri. Insomma qualsiasi gioco abbiate chiamate

Vendo
i seguenti giochi per Playstation: Ridge Racer Revolution, Formula 1, Alien Triology (L. 30.000), Warcraft 2 (L. 50.000). Oppure li scambio con: Suikoden, Ultima: Ascenion, Spawn: the Eternal, Mortal Kombat trilogy, Street Fighter Alpha 2, Tekken 2, Dragon Ball Z the ultimate battle 22,International Track n'Field. Spese a carico del ricevente. **Davide Ruffa** 015/20837 oppure 015/609208 Spese a carico del ricevente.

Vendo
giochi e accessori per: Pc, Playstation, Nintendo 64, Saturn, nuovi e usasti dalle 25.000 alle 60.000. "Chiamate subito" tel. 0347/8701376 chiedere di **Alfio**

Spedite il tutto al seguente indirizzo!
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet posso usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

VINCI CON PSM TOP 25

Veramente MITICI! Siamo stati letteralmente sommersi dalle vostre divertenti interpretazioni del dialogo tra Leon e il Licker! Dopo notti insonni passate a leggere e ridere, abbiamo finalmente i sette gloriosi vincitori. I maestri dell'umorismo surreale! Menti così comiche che meriterebbero di scrivere i testi per i "Simpson".

I vincitori sono
Davide Puracchio di Roma
Davide Lumetti di Lecco
Fabrizio Leto di Palermo
Valerio Cabrio di Alice Castello
Daniele Carmelitti di Ronco dell'Adige (Verona)
Gabriele Mazzini di Pisa
Roberto Zilli di Passons (UD)











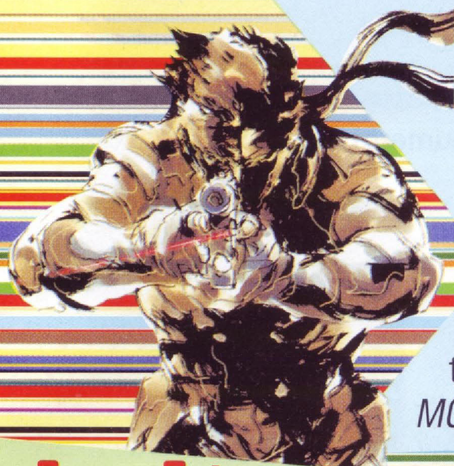
IN ARRIVO IL PROSSIMO MESE SUL N.11 DI PSM 100% Indipendente PlayStation



PSM Annual 10

Siamo arrivati alla fine del 1998. E' giunto il momento di elencare i 10 giochi che hanno reso indimenticabili questi dodici mesi. Dopo aver valutato le vendite, consultato esperti del settore e radunato le vostre opinioni siamo in grado di fornirvi i titoli dei dieci migliori giochi del 1998. Aspettatevi delle sorprese!

...E IL VINCITORE È...



L'enorme guida strategica di METAL GEAR SOLID, parte 2

Non penserete davvero che vi vogliamo lasciare con la strategia a metà, vero? Il prossimo mese potete aspettarvi una guida anche più ESTESA, con una completa panoramica della seconda parte del gioco. Vi daremo anche dei suggerimenti top secret e vi riveleremo tutti i segreti del gioco. Non perdete il più esteso servizio su *MGS* disponibile sul mercato!

Super-Quiz

Il Quizzone di PSM per tutti gli Appassionati di PlayStation

Wow, ecco un articolo speciale per tutti coloro che si reputano dei veri esperti di PlayStation! Forse pensate di essere imbattibili a *Tekken 3*, ma quanto ne sapete sul mondo dei videogiochi e della console migliore del mondo? Il prossimo mese ve ne renderete conto! Sarà divertimento allo stato puro nel folle stile di PSM!

E come sempre, i nostri maghi di PSM sono al lavoro per fornirvi:

- Le più calde NOVITÀ per PlayStation
- Le RECENSIONI più oneste per PlayStation
- I codici più nuovi per PLAYSTATION
- INTERVISTE veramente esclusive
- I migliori GIOCHI per PlayStation
- Le STRATEGIE più approfondite
- E una sezione di LETTERE dannatamente buona!

IN PIÙ, un sacco pieno di nuovi incredibili giochi

- Suikoden II
- Twisted Metal
- Shadow Madness
- Shao Lin
- Xenogears
- Brave Fencer Musashi
- Crash Bandicoot 3: Warped

E MOLTO ALTRO ANCORA!



INCREDIBILI PREMI PER I MIGLIORI DI VOI!

L'ULTIMA SFIDA!

Siete ingordi? Non vi bastava vedere riprodotti i vostri record con i nomi in calce? Ci avete voluto sfidare. Qualcuno di voi ci ha scritto chiedendo dei premi per chi risulta vincitore delle 3 sfide. Presto fatto. Vedete riprodotto qui a lato il Multiplayer Adapter che è stato vinto dai PSManiaci che hanno raccolto e superato le sfide lanciate nei numeri precedenti. Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo: PSM c/o PlayPress Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma. Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci!



I MULTIPLAYER ADAPTER sono prodotti da *Interact* e distribuiti in Italia da *Recoton Italia* tel. 02/2367595 e 02/236705, fax 02/2367605

fare sentire forte il vostro grido di vittoria!!!

Sfida n. 1: Tekken 3

Miglior Tempo nel Time Attack

A giudicare dall'enorme quantità di lettere ricevute, quelle su *Tekken 3* sono le sfide che vi sono piaciute di più. Per questa ragione abbiamo pensato di farvi tornare sul ring ancora una volta! Questa volta dovrete stupirci realizzando il tempo più basso nella modalità "Time Attack". Quando sarete soddisfatti del vostro risultato, mandateci una foto o una videocassetta in cui è chiaramente leggibile il vostro tempo finale. Scegliete il vostro personaggio preferito e dateci sotto, ancora una volta solo il migliore potrà entrare nell'olimpo dei super-campioni di *Tekken*.

Sfida n. 2: Metal Gear Solid

Prendere Stealth e la Bandana

Metal Gear Solid è uno dei giochi migliori mai usciti per PlayStation. Anche se è un po' corto, nasconde alcuni segreti decisamente difficili da scoprire. Per dimostrarci la vostra abilità di agenti segreti dovrete inviarci una foto o una videocassetta che mostrino la Bandana, lo Stealth e la macchina fotografica nell'equipaggiamento di Snake. Il primo eroe che riuscirà in questa impresa si aggiudicherà il titolo di superspia '98. Astutamente noi non vi abbiamo ancora rivelato come trovare questi oggetti. Per scoprirlo dovrete aspettare la fine della guida che pubblicheremo sul prossimo numero di PSM.

Sfida n. 3: Bushido Blade 2

Sbloccare Tutti i Personaggi di Supporto

Giocando nella modalità per giocatore singolo, vi imbatterete occasionalmente in alcuni personaggi che una volta sconfitti diventano selezionabili. La vostra missione è sbloccare tutti questi combattenti e mandarci una fotografia o una videocassetta come prova della vostra bravura.

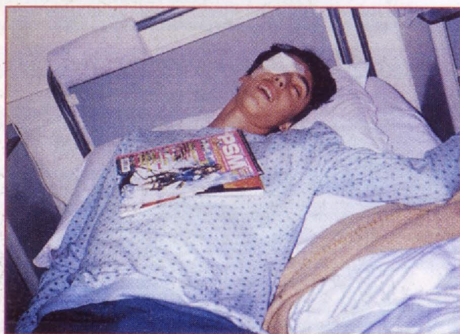


Consigliamo questa sfida solo ai giocatori più bravi e pazienti. Affilate le spade e stupiteci ancora una volta.



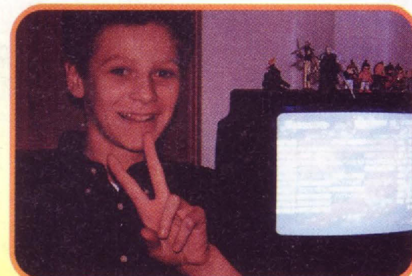
Oh, no... Siamo già alla fine del numero! Beh, prima di congedarci, ecco qualche foto divertente:

▼ Questo è un fedele lettore di PSM di nome Tiziano dopo che ha sfidato la redazione a Tekken...





▲ Non lasciatevi ingannare dalle apparenze. Le due ragazze hanno voluto un sacco di soldi per fare questa foto.



▲ Niccolò Bobbio di Venezia è stato velocissimo a inviarci i suoi record di *Tenchu* per cui...

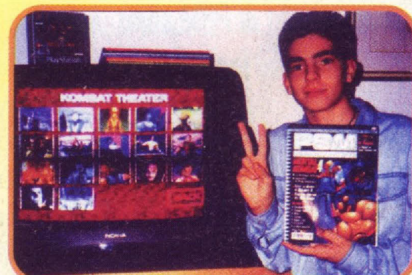
▲ ... merita di veder pubblicata anche la sua foto!



◀ Ogni volta che finisce di lavorare, Rossana festeggia ballando la Macarena. Non sapete che spettacolo vi perdete!!!

▶ Alessandro ha finalmente realizzato il suo sogno più segreto. Peccato che Sailor Moon non sembra emozionata come lui!





▲ In moltissimi siete riusciti a superare la nostra sfida a MK4, ma il più veloce di tutti è stato Alberto De Bortoli di Sacile (PN).

